576 KByte

C–64 AMIGA

1992/3



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1

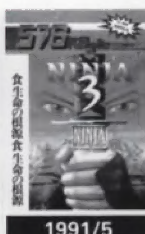


1991/2

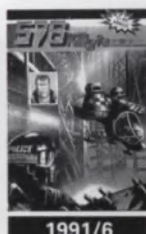


1991/3


1991/4

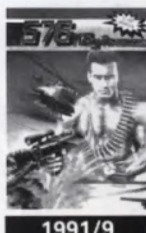


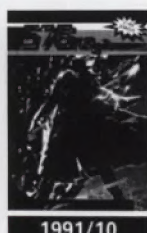
1991/5


1991/6



1991/7-8


1991/9


1991/10


1991/11


1991/12



1992/1



1992/2

Az eddig megjelent számok tartalomjegyzékét a februári számban megtalálhatod!

Az 576 Kbyte visszamenőleg az első számtól is megvásárolható:

- Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400., Ft-ért
- Az 1991-ben megjelent 6 szám (januártól-júniusig) 400,- Ft-ért kedvezményesen megvásárolható
- Ez már szuperkedvezmény! 1990 májustól-1991 júniusig (13 szám) csak 650,- Ft-ért kedvezményesen megvásárolható
- Aki egyes számokat vásárol az 1991/6 számig 65,- Ft/példány áron kaphatja meg.

Az 1991/7-8 számtól a lap eredeti áron vásárolható meg.

A fenti árakhoz még a portóköltség járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Budapest, Pf. 132

SZIMULÁTOR KÜLÖNSZÁM!

100 Ft-os kedvezményes áron még kapható.

TARTALOM





Spanyolországban, valahol az ország déli részén járunk, egy poros, jelentéktelen kisvárosban (számunkra azonban fontos hely ez: történetünk színhelye). A kor nem lényeges; a lovagkor után, de még a Holdraszállás előtti időkben vagyunk. Nyár van, tikkasztó, izzasztó nyár.



Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

’92/3

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda ’92
Felelős vezető: Várlaki Imre

HÍREK

A múlt hónapban technikai okok miatt elhagytuk „Hírek” rovatunkat - kaptunk is érte rendesen! Legalább most már tudjuk, hogy olvasóink nagy részének szüksége van arra az információ-zuhatagra, amit az 576 Kbyte rendszeresen zúdít rájuk. Többen kérték, hogy térjünk vissza a „Hírek” régi, tagoltabb közlésére... hát legyen!

A ROBOCOP 3 című játék Amiga változatáról már írtunk újságunkban, de a C64-esek is biztosan érdeklődnek utána. Nekik eláruljuk, hogy az ő átiratuk teljesen más lesz, mint amit Amigán láthattunk. Mivel a vektorgrafika a „jó öreg” egyik egyenge pontja, az OCEAN programozói inkább a szokásos lövöldözős formát választották, horizontálisan scrollozó és Op-wolf stílusban. A film történetéről csak annyit, hogy kezdetben Robo az OCP oldalán harcol a Detroit-i Splatterpunks banda ellen, később pedig a lakosok élére állva irtogatja a punkokat, ED-209-eseket és gépninjákat.

Rossz hír az ESCAPE FROM COLDITZ rajongóknak. A cég éppen akkor került válságos pénzügyi helyzetbe, amikor már majdnem befejezték a C64-es verzió kódolását. Ennek eredményeképpen a játékra még bizonytalan ideig várni kell.

A DIE HARD 2 is azok közé a játékok közé tartozik, amelynek már régen meg kellett volna lenniük. Ezek után már igazán semmiség az a pár hónap, amíg kipróbálhatjuk arcade tudásunkat a repülőtéri csomag rakodóban, a motorosszánkó üldözésben és a repülőszárnyon való verekedésben. Ezekhez a fő pályákhoz még hozzájárul egy csomó kisebb belső játék is (légiirányítás, ujjlenyomat-egyeztetés), amelyek színesíteni fogják a TIERTEX új programját.

Az IMPRESSIONS eddig még nem jeleskedett a háborús stratégiai játékok piacán, ezért most elkészítették a SAMURAI - THE WAY OF THE VARRIOR című programjukat. A Samurai-ban a csatatervezéseken és levezetéseken kívül kétszemélyes küzdelmekre is mód nyílik, akárcsak a „Lords of the Rising Sun”-ban. A PC-re és Amigára megírt programra áprilisban számíthatunk.

Bombasikerre számíthat a DYNAMIX rövidesen elkészülő szuper-szimulátora, az AGES OF THE PACIFIC. A játékban korhű csatákat vívhatunk a Csendes-óceán térségében olyan gépeket repülve, mint a P-38 Lighting, P-39 Airacobra, P-40 Warhawk, a Thunderhawk, Wildcat, Hellcat, Dauntless, Helldiver, Devastator, Avenger és a legendás Mustang. A Japán oldalon is komoly arzenál áll, többek között az A5M Claude, az N1K1 George, Ki-27 Nate, Ki-61 Tony és még sorolhatnám. A PC-n és Amigán repülhető programból ezúttal PC-s képet mutatunk, a megjelenés áprilisban várható.

Aki a stratégiai játékokhoz vonzódik, az ne hagyja ki a MILLENIUM cég OPERATION HEAVY METAL-ját. A jövőben játszódó programban max 5 személy vehet részt, akiknek taktikai és stratégiai tudásukat kamatoztatva kell a csatákat megnyerniük. A három választható forma (Full Campaign, Strategy, Tactical Battle Training) várhatóan hosszú ideig leköti majd a Tihor Miki-féle megszállottakat.



ROBOCOP 3 FOTO: C-64



GUY SPY FOTO: AMIGA

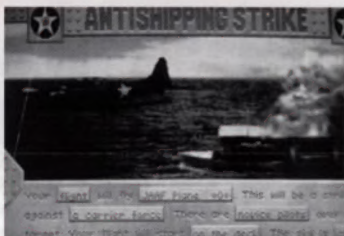
Az INTERPLAY keményen dolgozik új data-disc-jén, amely a CASTLES: THE NORTHERN CAMPAIGN nevet viseli. A PC-sek már tudják miről van szó, de az Amigás „Kastélyokra” még várni kell!

Egyelőre csönd van a DELPHINE körül. Ezek a nagy „csöndek” általában valami szuper játékot takarnak (lásd Another World), jelenleg annyi szivárgott ki, hogy a cég dolgozik a francia képregényíró, MOEBIUS munkáinak számítógépes megjelenítésén.

Az akciójátékairól hírek SALES CURVE mostanában a BATTLE TOADS átírásán dolgozott, ami egy varangyos békákat felvonultató verekedős program. Ki tudja miért abbahagyták a kódolást, de aggodalomra nincs ok, mert a MINDSCAPE azonnal átvette tőlük az elkezdett „vonalat”.

A SENSIBLE SOFTWARE megállapodott a MIRRORSOFT-tal, hogy elkészítenek egy data-disc-ket a MEGA-LO-MANIA-hoz. Addig is, amíg ez megszületik, a fiúk még a CANNON FOLDER című stratégiai játékot is össze akarják hozni, plusz egy egyelőre névtelen fociprogramot is, amelyet az Európa-bajnokság idejére időzítenek. S ez még nem minden, hiszen készül a MEGA-LO-MANIA 2 is!





SAMURAI FOTO: AMIGA

ACES OF THE PACIFIC FOTO: PC

A nyár igazi meglepetése a BULLFROG-tól várható. A BOB-ban a Populous-hoz hasonló stílust találjuk majd meg, de egy kissé eltérő formában. A közeli jövőben cégek tömege küzd azért, hogy megszerezze a hatalmat egyfajta bizarr silicon chip gyártásának piacán. Mint egy ilyen cég vezetőjének, a játékosnak arra kell törekednie, hogy fenntartsa vállalatát, mindegy, milyen módon. Koncentrálhatunk a fejlesztésre, beruházásra, de választhatjuk a piszkos megoldásokat is, és elrabolhatjuk tudósok családját, hogy munkára kényszerítsük őket, vagy kémekkel elraboltathatjuk más cégek fejlesztési eredményeit. A 115 országot tartalmazó program új győzelmet hozhat a kis angol cégnek.

A PALACE egyszerre két játékot is piacra kíván dobni. A HOT RUBBER egy motorverseny-szimulátor, amelyben 1-2 játékos roboghat végig az adott 12 nemzetközi pálya valamelyikén, a HOSTILE BREAD pedig egy shoot'em up, melynek grafikáját Jo Walker (Demoniak, Mega-lo-Mania) készítette.

A J. W. W. Snooker után Archer MacLean egy újabb „golyós" szimulációt készít, de ezúttal a pool-rajongóknak. Az ARCHER MACLEAN'S 3D POOL ugyan olyan jól kidolgozott billiárd lesz, mint elődje. A program megjelenése után a géniusz még a SNOOKER 2 megírását is tervezi, amely annyiban lesz több, mint elődje, hogy sokkal pontosabban beállíthatjuk a nekünk tetsző játékkörülményeket.

A SILMARILS is beállt a sorba, és elkészíti saját Populous/Sim City játékát. A STORM MASTER címet viselő programban a szokásos adóbehajtáson, tervezésen, építésen, csatározáson kívül sok más újdonság is lesz, pl. repülőszerkezetek feltalálása és szélmalmok konstruálása is.

Azoknak pedig, akik a Populousnál maradnak, két német programozó elkészíti a POPULOUS WORLD EDITOR-t, amellyel változtathatjuk a háttérgrafikát és a játék paramétereit is. A lemezen még plusz 2 új világ és egy komoly hódítási sorozat is található.

A kalandjáték őrültek és felfedezők kapaszkodjanak meg, mert az INFOGRAMES a Drakkhen túlszárnyalására készül, az ETERNAM-mal. A játékban állítólag 10-szer nagyobb a bejárható terep, mint a Drakkhen-ben. A program sajátossága lesz a rajzfilmszerű grafika és a nagy mennyiségű humor is.

Apró hír, de sokak számára fontos: készül a SHADOW OF THE BEAST 3! A fiúk lázasan dolgoznak, hogy kiküszöböljék az előző két rész hiábit, és egy szinte tökéletes játékot hozzanak össze (mind a játszhatóság, mind a grafika terén). Túl sokat még nem tudni a BEAST 3-ról, talán annyit, hogy a főszereplő ezúttal egy „emberi", kalapos figura, a szörnyek pedig még rondábbak, mint az elődökben.

Most egy extra hír, amit egyenesen a MICROPOSE küldött szerkesztőségünknek: a cég, melynek eddigi összes játéka bomba siker volt, most egy új dologgal próbálkozik - az RPG-vel. A *DARKLANDS* PC verziója előreláthatólag 1992 elején jelenik meg, s ezt fogja követni sajnos jóval később az Amiga-változat.

A program a 15. században, a középkori Németországban játszódik. Olyan problémás és életszerű helyzetek elé állítja a játékost, amilyenekkel a kor kalandozói is találkozhattak. „Az eddigi munkáink, a Gunship-től a Railroad Tycoon-ig, mind-mind intelligens játékok voltak", állítja Arnold Hendrick, a DARLANDS tervezője. „S ez alól a DARKLANDS sem lesz kivétel."

A 15. századi Németországot a korrupció és az erőszak jellemezte. Három Pápa kezében volt az irányítás, erőtlen uralkodók, gengsztervezérek és az igazság harcosai küzdöttek egymás ellen. A DARKLANDS ebbe a korba repíti a játékost, amikor a boszorkányok és a boszorkányégetések mindennaposak voltak, az embereknek pedig egy reménységük maradt - imádkozni egy szebb jövőért. Aki ki akarja próbálni, hogy milyen akkor élni, amikor az alkimisták aranyat csináltak az ólomból, és a sárkányok lehelletükkel tüzesítették be a barlangok falát, azoknak készül a DARKLANDS.

A játékosok a korabeli Németország térképét fedezhetik fel 4 kalandozóból álló csapatukkal, akik többek között tolvajok, szerzetesek, zsoldosok, harcosok, alkimisták is lehetnek. A 28 különböző tulajdonság és képesség összeválogatásával több millió egyéniség előállítható. A játék célja, hogy híressé váljunk és sikerrel járjunk az „adventure generator" által létrehozott küldetésekben.

A THALAMUS *Creatures* című játéka bombasiker volt, s nem lesz ez másképp a folytatással sem, a CREATURES 2-vel.

Végül egy kép a READYSOFT legújabb játékáról, a „GUY SPY"-ról, amelynek érdekessége, hogy figuránkat 100 %-osan mi irányítjuk. Ez a program tuti „576 szupersztár"-gyanús.

Martin

BIG RUN

Az Out-Run klónba tartozó programok közül a kiemelkedőket rendszerint a Probe készíti. A SALES CURVE „STORM" csopotja viszont híres a csúcs konverzióiról, ezért mindenkinek ajánlom a BIG RUN nevű játékukat, amely a Párizs-Dakkar rally 6 legnehezebb szakaszára repíti a játékost. Grafikailag a BR az átlagon felül áll, talán azért is, mert a teljes képernyős megjelenítés minden esetben nagyon látványos. Az akció gyors, de a többi versenyzőt igen nehéz megelőzni (mindig elénk vágnak), s nem elég időben beérni, még jó helyezést is el kell érni a sikerhez).



FOTÓ: AMIGA

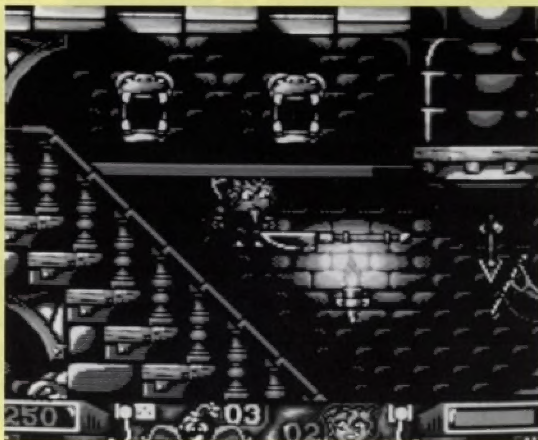
A háttér és oldalgrafika csak kövekre és homokra korlátozódik (néha egy-egy fával megspékelve), de egy ilyen száguldozós programnál kinek van ideje a tájat tanulmányozni. Az irányítás normális, de a kisodródás néha idegesítő (az Out Run Európa-ban ez jobban lett megoldva). Annak aki az autós játékokat szereti, mindenképpen ajánlom. A többiek keressenek valami komolyabbat! ■



AMIGA

VIDEO KID

Lövöldözős játékok tömegével születnek ugye, de kevés olyan van közöttük, amelyeket kisebb gyerekeknek is lehetne ajánlani. Egyáltalán; alig van olyan normális játék, amellyel a fiatalabbak is jól elszórakozhatnának (nem igazán okos dolog mondjuk egy olyan programot gyerekeknek mutogatni, amelyben gyíkfejű szörnyek kaszabolják egymást fröcsköld véreső kíséretében). A VK szerencsére pont a fiatalabb korosztálynak készült. A grafika átlagos, inkább aranyos. Az ellenfelek közül a legvadabbak is elmehetnek plüssállatnak, a zenék vidámak, a hanghatások pedig csilingelőek. Öt szinten összesen 20 pályán kell bizonyítani tudásunkat, de még egyszer figyelmeztetek mindenkit, hogy idősebbeknek a Video Kid kissé idétlennek tűnhet.



AMIGA

MAGIC CANDLE

AD&D a javából

Az utóbbi időben mintha 64-en több szerepjáték készült volna (lásd Tangled Tales, D.K.O.K). Persze a „jó öreg"-en az ilyen stílusú játékoké a jövő, hisz szimulátorokhoz túl lassú, arcadekhez nem elég jó a felbontás, nem elég a szín és zene. Nem mintha baj lenne, mert -szerintem-, az ilyen játékokban van a legtöbb fantázia, izgalom és kihívás. És most a Mindcraft jóvoltából itt a Magic Candle. Stílusa alapjában véve az Originstuffokra emékeztet, harcokban pedig egy kis King's Bounty. A játék méreteiben hatalmas, több tartományból és szigetből áll. ezért nem is érdemes teljes leírást adni hozzá, mert terjedelme olyan nagy, hogy elfoglalná az egész újságot, tehát csak néhány tipp erejéig...

Kalandunk Pheron földjén kezdődik, méghozzá a kastélyban, azon belül is a trónteremben. Mint kalandorok kerülünk Rebnard király elé, aki elmesél nekünk egy szörnyű tragédiát ami velük történt:

„Nagyon régóta népünket nem háborgatták a gonoszok, a sötét erők, bármennyire is szerették volna. Birodalmunk békében és nyugalomban élt, egészen mostanáig. Népünknek volt egy mágikus gyertyája, amiből Dreax-ot, a Démont meg tudtuk idézni, aki fenntartotta a békét földünkön. De rejtélyes módon a gyertya őrzői vezetőjükkel Alassal együtt nyomtalanul eltüntek és a gyertya elolvadt...

Arra kérünk - persze ha vállalod -, hogy fékezd meg a gonosz erőket, és az istenektől szerezz egy új gyertyát."

Miután elvállatuk, örömújjongás közben elmondja Rebnard, hogy a Knight's room-ban tudunk felvenni még 5 embert, majd térjünk vissza hozzá és ő felszerel az útra. A küldetés végrehajtására 1000 nap áll rendelkezésünkre. A „lovagok szobáját" könnyű megtalálni - mint minden mást általában -, a trónteremtől balra, az út végén fel. Itt 12 ember közül választhatunk, mindenki saját kénye-kedve szerint, de hadd adjak néhány tippet: Nint mindenképp hívjuk, mert karizmája a legnagyobb és ez jól jön (erről később). Vigyük magunkkal mindkét varázslót, mert Ziyx-nek jó támadó-, Elfunnak pedig újraélesztő és gyógyító varázslatai vannak. Érdemes még Sakart is kiválasztani, mert neki van a legnagyobb életereje (Stamina).

„Call"-al választhatunk embert, akit, he elnyerte tetszésünket, az „Invite"-val helyezhetünk a csapatba. Ha tulajdonságok szerint kívánjuk besorolni őket, akkor válasszuk a „Sort"-ot. A „Name"-val az összes nevet olvashatjuk fajjal és foglalkozással együtt, a „Draop-pal a csapatból eltávolíthatunk embereket, a „Profil" pedig az aktuális figura adatait írja ki.

Néhány szó az irányításról: - alaphelyzetben (városok, települések) a következő igék vannak a képernyőn: Walk, Magic, Recall, Use, Eat, Ask, Greet, Knock, Inpect, Divide, Swicht, Join, Quit, Trnsfr, Pass. Ezek közt joystick-kel, illetve az ige kezdőbetűjét lenyomva válogathatunk. A járkálás a „Walk" igével történik vagy folyamatos tűz+irány, valamint cursor gombokkal kiválasztott irány és W. Egyes igék egyirányúak (pl. Kock, Greet, Ask), miután kiválasztottuk őket, a megfelelő égtájjal állítsuk be cselekvésünk irányát.

A „Magic"-al varázsolni tudunk (természetesen csak a varázsló segítségével). A „Recall"-al emlékezetünkbe véssük a varázslatot, amit később a „Magic"-cal tudunk elsütni. Ez egyébként harcban is így van. Következő igénk az „Use". Ezzel valamilyen ételt vagy italt tudunk magunkhoz venni, illetve kivételes helyeken pl. kártyát felmutatni. Az „Eat" önmagáért beszél: a kiválasztott élelmiszert vagy az aktuális személy vagy mindenki elfogyasztja (aszerint, hogy mit választunk). „Ask"-kal beszélgetni tudunk valakivel, de előbb meg kell jelölni, hogy melyik irányba, majd azt is, hogy miről. Other" - itt be kell írnunk egy főnevet (általában személy- vagy helységnév), majd return. Lényeges: ha például a kastély folyosóin megkérdezünk valakit (pl. Guard) Thorin-ról, először törli a szöveges részt, majd kiírja, hogy nem tud segíteni. Ebből megtudhatjuk, ha valaki tud Thorinról a kastély folyosóin, mégpedig Gustron, és el is meséli, hogy híres Dwarf kapitány volt. Ha viszont valaki azt válaszolja, hogy nem tud segíteni, de előtte nem törli a képernyőt, biztosak lehetünk abban, hogy az esedékes szinhelyen (kocsma, utca, szoba, stb.) senki nem fog információt adni a kérdéses személyről, tehát nem érdemes végigkérdezgetni mindenkit. Érdemes viszont arról érdeklődni, akit vagy amit megkérdeztünk. Így még több információt szerezhetünk be a keresett személyről. „Advice" - tanács: a megkérdezett tanácsot ad általában arra vonatkozóan, hogy kit, hol és miért keressünk. „Rumors" - pletykák: itt mindenféle szóbeszédnek fültanúi lehetünk.

„Greet" - ezzel tudunk köszönni. Ha a megszólított elküld, mert kicsi a karizmánk (ezért érdemes Hint használni a beszélgetésekben), ne is próbálkozzunk, kivéve, ha kocsmában vagyunk. Rendeljünk neki egy-két pofa sört és mindjárt jobb lesz a hangulata, olyannyira, hogy még a nyelve is megoldódhat.

„Knock" - ajtókon kopogtathatunk a segítségével.

„Inspect" - megtekinthetünk általa ezt-azt. Főlet táblákat tudunk olvasgatni vele. „Divide" - ezzel csapatunkat több részre bonthatjuk. Így lehetőségünk van több helyen is párhuzamosan játszani, mert akár hatfelé is választhatjuk a csapatot. „Swicht" - átkapcsolás egy másik csapatra. „Join" - két csapat összeolvasztása. Vigyázat! - csak akkor, ha az emberek közvetlenül egymás mellett állnak. „Quit" - a játékállás kimentése maximum négy helyre. „Trnsfr"- a városban átadhatunk a kiválasztott embertől valakinek valamit (trnsfr), összegyűjthetünk valamit valakinél (pool), majd a dist-tel szétoszthatjuk egyenlő részekre. Szabadban az aktuális ember adhat át valamit a kiválasztott személynek. „Formatn" - sorrend, elhelyezkedésünket változtathatjuk vele 1-től 6-ig. A szobákban, helyiségekben eltűnik néhány ige és csak az aktuális embert tudjuk mozgatni. A boltokban megjelenik a „Buy" - vásárlás és a „Sell" - eladás ikon is. Itt szabadon üzletelhetünk. A kocsmákban - ha leülünk -, „Call"-al rendelhetünk és itt nyílik alkalom arra is, hogy valakit meghívjunk. Ezután megjelenik az „Offer" ige is, és személyre kijelölve tudjuk használni. A szállókban és táborhelyeken (camp) a „Sleep"-pel alhatunk, a „Fix"-szel fegyverforgatás gyakorolhatunk, a „Hunt"-tal vadászhatunk, a „Watch"-csal pedig őrködhetünk. ha

van varázslónk, a „Learn"-nal tud memorizálni a könyvéből varázslatokat, amire majd vissza tud emlékezni és szükség esetén használni. A „Pack"-kel ébred fel a csapat. A „Xit"-tel tudunk a szobákból és egyéb helyiségekből kilépni. A „Wiew"-vel tekinthetjük meg a térképet, ha a szabadban vagyunk. A „Flee"-vel pedig elszaladhatunk. A képernyő nagyrészét a játéktér foglalja el, a jobb felső sarokban találhatók az adatok: a dátum, az idő, a helyszín neve, a felállás stb. Alatta a szereplők neve energiájukkal, életerejükkel és státusukkal (ok.; dead; tried;...).

A harcokról: a kezdő játékos a harc elején beállíthatja a figura helyét (maximum a térfél feléig), a „Begin"-nel pedig indíthatjuk a komoly csatát. Először mindig mi jövünk. Varázslókkal érdemes csak varázsoltatni, főleg az ellenfél mágusát. A harcosokkal vegyük elő fegyverünket (draw), lépjünk (walk) vagy támadjunk (attack + irány). A csatában a legkülönfélébb ellenfelekkel találkozhatunk: Zorlimokkal, azaz varázslókkal, természetesen orcokkal, farkasemberekkel, trollokkal is. Néhány „csemege" is vár bennünket néha: a sündisznószerű valami érintése felezheti energiánkat és életerőnket, a nagyfejű szörnyek lövöldöznek, a vikingsapkás emberek szintén. Természetesen még sok más szörny is utunkba akadhat. A harcnak kissé King's Bounty íze van. A harc végén - feltéve, ha mi nyerünk -, a „Search" + iránnyal kutathatjuk át a hullákat.

Néhány szó a varázslatokról: kezdetben a két varázslónak egy-egy könyve van, Ziyx-nek inkább támadó, Elfun-nak inkább védekező varázslatai. *Ziyx varázslatai:* fear - a megfélemlített ellenség öt-hat körig nem támad; shatter - támadó varázslat, mindenképpen legyen legalább tíz-tizenkettő. Confuse - összezavarás; locate - valaminek az elhelyezése; repel - visszaűzés; assess - az ellenség értékeit nézhetjük végig. *Elfun varázslatai:* shield - pajzs saját embereinknek; energy - energai maximálása valmelyik emberünkön; disappr - láthatatlanság három-négy körig; pierce - valaki átszúrása; walkwat - elvileg vizenjárás volna... és resurrect



- újraélesztés érintéssel. A varázslók energiáira vigyázzunk, mert a varázslatok csökkentik (pl. az újraélesztés nyolcvannal). A *karakterekre* különböző adatok érvényesek, nem sorolom fel az összeset,mert kicsit sok lenne, de a legfontosabbvak *a következők*: stamina - életerő; energy - energia; strenght - erő, hogy minél több dolgot cipelni tudjunk; skill-ek - kardra, varázslatokra, stb. a képzettségünk mértékét mutatja: harcokban, illetve a gyakorlótermekben növekszik. Charisma - megnyerőképesség; dextirity - ügyesség; speed - gyorsaság. Az értékek egyébként F1-gyel hívhatók le.

A városokról: található bennük fegyver, páncél, vegyes- és élelmiszerbolt. Ezenkívül könyvtár, edzőtermek harcosoknak, íjászoknak, varázslóknak; szabó-, gyémántcsiszoló- és kovácsműhelyek. ha van ilyen képzettségű karakterünk, néhány aranyért továbbfejlesztheti tudásukat. Lehet még városháza, Őrszoba, gamble-hall, fogadó - és természetesen kocsma. A legtöbb és leghasznosabb információt az utcákon, a kocsmákban és a könyvtárakban szerezhetjük. Tavern - kocsma - általában van benne tengerész, akinek ha azt mondjuk, hogy passage (átkelés), felsorolja a lehetséges utakat, árajánlatot tesz és ha megfelel nekünk, másnap reggel hét órakor vár a kikötőben. *Fontos:* a játékban mindig figyeljünk az időre. Például a kocsmákban teljesen más személyek vannak napközben, estefelé és éjjel. Minden napszakban keressük fel a helyeket. Gamble-hall: itt célba dobálhatunk, 1-től 99 aranyig fogadhatunk. Ha ügyesek vagyunk és szerencsések is, sok pént nyerhetünk. Library - könyvtár: a vezetőt ha „others"-ről kérdezzük beírhatjuk a keresett dolog nevét, és ha van róla információja,részletesen tájékoztat bennünket. A könyvtárban lévő többi emberrel is elbeszélgethetünk. Guest house - fogadó: Greet-tel köszönve rendelhetünk szobát is. ezután „Xit" és „Up" és máris fent vagyunk a lefoglalt szobánkban. Archery, combat, mage és train - Íjász-, harcos- és mágusiskola. Néhány száz aranyért kitanítanak. (Érdemes!) Food, supply shop - élelmiszer- és vegyeskereskedés, ahol érdemes jól bevásárolni: a sermin-ből sokat vegyünk, ez maximálja energiánkat, a potion pedig életerőnket pótolja. Ezenkívül sok más dolog is kapható, pl.: rope - kötél, lens - lencse, balnket - pokróc; stb. Tailor, gem-cutter, metal-smith: szabó, gyémántcsiszoló, kovács - ha van emberünk, akinek ez az alapszakmája, továbbfejlesztheti mesterségbeli tudását. Weapon-, armour store: fegyver-, páncélkereskedés. Ha van pénzünk vegyünk jó fegyvereket és páncélokat: scimitar - pallos; short-, long-, great sword - rövid-, hosszú- és nagy kard; crossbow - számszeríj; ashbow - könnyűíj; battle axe - harcibalta

stb. Ghain mail - láncing; R. mail - gyűrűs láncing. Hogy el is bírjuk őket, erősebbnek, edzettebnek kell lennünk.

A térkép: a játékban a városok, a templomok stb. között egy felülnézeti térképen mozoghatunk. Egy lefelé mutató nyíl a csapat. Ha mellettünk egy koponya jelenik meg, tudhatjuk, hogy nemsokára harcba keveredünk. A városok éjjel zárva vannak, ezért 7:00 és 19:00 óra között kell odaérnünk, ha be akarunk jutni.

Most pedig néhány tipp a kezdéshez: ha az első neveket és helyszineket megismerjük, egy-egy jó kapcsolat során szépen eljuthatunk a végső „láncszemig", akitől megtudhatjuk a jelszavakat, megismerhetjük a legendákat stb. *Rendkívül fontos dolog: írjunk!* Irjuk le mindig, hogy kitől, hol, kiről és miről hallottunk. Kérdezgessünk rá a dolgokra, arra, akiről beszél, helyszinekre, különben belebonyolódunk és nem tudjuk követni a játék menetét a továbbiakban. Most csak a legfontosabb szereplőkről írok, természetesen többen vannak, akik sokmindenről beszélnek (később lényeges lehet az is).



Tehát: kezdésnél (miután felvettük embereinket és a királytól megkaptuk az útravalót) kérjük ki a király tanácsát, majd kérdezzük Belazarról. Nethien azt mondja keressük fel Trilliadot, a rokonát. Banas: „este a lakhelyemen találkozzunk". Bhardagast: az istenekről Dermagudban... Uberion földjéről Bordal tud a Por Avur-i kocsmában. Az Uberion felé vezető úton lévő szakadékon kötéllel juthatunk át. Subia: Banas fel szokott menni az emeletre. Az utcán az őröktől megtudhatjuk, hogy ki mikor tartózkodik az úton. Rimfiztrik: kockákról, piramisokról és gömbökről elmélkedik, de ha többet akarunk tudni, kérdezzük Ferdot a vízköpő mellett. Ferdo: ha a fentiekről kérdezzük elmondja, hogy barátja egy kereskedő árul ilyesmit. A Royalban: két asszony mondja, hogy Mikemira a nagy varázsló többször is elhagyja a szobáját.

Első szinten: Dehostól a „hoyam"-ról (ami később fontos szerepet kap), hallhatunk. Bosekantól Jodamról hallhatunk, aki Soldianban tartózkodik. Rean felvilágosítást ad Everosról, aki az Avur Porton van. Chilek Sabanóról (varázskönyv) beszél, amit Azidamustól szerezhetünk meg, aki Soldiamban él.

Harmadik szint: a két zárt ajtón közül a bal oldali mögött található Mikemira, kérdésére írjuk be saját nevét, a jobb oldali mögött pedig Belazar Yolam a szolágk mestere. Mikemira egy varázslatot ígér, ha teljesítjük kérését. Belazar pedig az utunkról és várható kalandjainkról tart beszámolót, elmondja, hogy keressük fel Orbonnt az Avur Port-i könyvtárban és kérdezzük a Zirvanadról. Az úton találkozhatunk kereskedőkkel, monkokkal és lovagokkal. Érdemes szóba elegyedni velük.

Port Avur (a kastélytól északra), menjünk el a könytárba és a könyvtárost kérdezzük a „hoyam"-ról. Orbont is itt találhatjuk. Ubulal atya szerint legyen nálunk lencse, ha templomba megyünk.

A kocsmában: Ermal szerint a dwarfok hoznak „hoyam"-ot. Feyz: Dolomar Keofban rejtőzik. A bárd egy sörért érdekes dalt énekel. Bordal: keresd Rabbonkart, a bölcset. Dermagud (régi dwarf bánya) érdekes információkat rejt. Bonno: ha Valonról akarsz tudni, kérdezd Hokondát, Sokdianban, úgy tudja, a Brelleht-tő alatt labirintus van. Kurek: keresd Denkart Soldianban, ő ismeri a labirintus nyitját. Garlin: tengerész (Shendy 100 arany). A Guard HQ-ban 100 aranyért belépőt vehetünk a városházára. Everos: keresd a Zirvanát Belazarban. Fetrik (éjjel): vegyél kötelet, úgy juthatsz Uberionba, keresd kora reggel Lufert a parkban, ő a gombaszakértő.

Shendy-sziget, Keof: az őröktől megtudhatjuk ki, mikor jár-kel. Kocsma: Kunder a tengerész. Egy monk: kérdezd Yodant a „white wolf"-ról. Atlan: Berbezzában keress gyertyát... Mentina: Kuskunnba vigyél lencsét. Danto: ha Lumericbe akarsz menni keresd Zeket. Wein: Sherro legendájáról a könyvtárban érdeklődj. Kebo: keresd Tontont Bondelben. Ezek azok az információk, amelyek segítségével gyorsan fel lehet deríteni a rejtélyt, lényegében a láncszemek kezdetei.

Térképezni érdemes a szabadban és a városokban is, azt nem mondhatom, hogy grafikailag műremek, inkább átlagos, de ebben a stílusban nem is ez a lényeg. Aki szívesen játszott az Origin-stuffokkal és a King's Bountyval és nem riasztja vissza a játék mérete, valamint a többszáz szereplő, nyugodtan nekivághat...

KORONCZAI GÁSPÁR

C-64



Az istenek háborúja folytatódik

POPULOUS 2

Data diskek jelentek meg a Populoushoz, és itt volt a Powermonger is. A híresztelésések ellenére azonban egyik sem volt a P2. Az eredeti szerzőgárda keményen dolgozott egy méltó folytatáson. Az új Populous végülis nem különbözik alapjaiban az őstől: szebb grafika, több varázslat - ennyi az újdonság. De talán nem is kell több.

Az első legszembetűnőbb újítás, hogy „karaktert" kreálhatunk. Vagyis megtervezhetjük leendő istenünk arcát. Ezen kívül fejlesztgethetjük tulajdonságainkat, hogy jobban értsünk az ember, növény, föld, levegő, tűz és víz varázslatokhoz. Ez a kapott tapasztalati pontokból (kis villámok) megy. Ilyeneket minden játék után kapunk, kb. minden 13000 pont után egyet. Van természetesen itt is CUSTOM játék, amelyben egymás ellen játszhatunk két összekötött géppel. Ilyenkor mindenki a saját felfejlesztgetett karakterét vetheti be! A pálya is tetszés szerint konfigurálható, a P1-hez hasonlóan. CONQUEST üzemmódban pedig pályáról pályára küzdhetjük magunkat előre. A konfigurációk (ki milyen varázslatot tud, lehet-e felfelé építeni, vagy csak lefelé, építhetünk-e az ellenfél területén) kötöttek, de persze minden pályán mások.

A játéktér első pillantásra talán szokatlan, de az öreg P-rajongók hamar rájöhetnek, hogy minden ugyanaz, csak máshol van, és egy kicsit másképp néz ki. A játék a görög mitológiában játszódik, ezért a figurák is görög emberkék, házaink is ilyen stílusúak. Az ikonok jelentése a következő:

1. Ember-varázslatok. Itt van a régi Populousból megszokott legtöbb varázslat: az építés, a szent szimbólum áthelyezése, a normál lovag (itt Perzeusz), az armageddon, és egy új funkció, a dögvész.
2. Növény-varázslatok. A jól ismert mocsáron kívül itt van még a fa, virág, gomba és a virágfejű Adonisz varázslatok.
3. Levegő-varázslatok. Sok kellemes extra a villám, forgószél, vihar, és a széljáró Odüsszeusz.
4. Tűz-varázslatok (a kedvenceim). Tűzoszlop, tűzeső, tűz-lovag (Achilles) és vulkán.
5. Menjetek a szent szimbólumhoz. Ha van vallási vezetőnk, akkor ő elindul a szimbólum felé, mindenki más pedig őfelé. Ha nincs, akkor az első ember, aki eléri, lesz a vallási vezető. Jobb gombbal lehet a vallási vezető (ha nincs, a szent szimbólum) helyét lekérni.
6. Menjetek és telepedjetek le.
7. Ugyanaz, mint 6., de lehetőség szerint az ellenséget is irtják közben.
8. Gyűljetek össze. Ua., mint 6., de a magányos kóborok gyakran csatlakoznak egymáshoz. Így kevesebb, de erősebb emberünk lesz.
9. Kérdőjel. Ha egy emberre vagy házra rakjuk, info-t kapunk róla a jobb felső sarokban (milyen erős, technikai fejlettség).
10. Játék opciók. Ezek ugyanazok, mint a P1-ben. Ha ketten akarunk játszani (ket géppel), akkor CUSTOM játékot kell kezdeni, és az opciókban két játékost kell beállítani. Itt van egy hasznos funkció is, a COMPUTER ASSIST (ld. később).
11. Ez a piros csík mutatja, hogy mennyi manánk, vagyis varázserőnk van. Minél több az emberünk, annál gyorsabban nő.
12. Térkép. Itt jobb gombbal clickelve gyorsan mozoghatunk a térképen. A nyilakkal scrollozhatunk, de ennél praktikusabb a billentyűzeten a kurzor-nyilakat használni. A numerikus ENTER-rel válthatunk át nagy játéktérre.
13. Aréna. Az utoljára vagy kérdőjellel kiválasztott figuráról/házról láthatunk infot. Bal szélén a fegyver jelzi a technikai fejlettséget (ököl..kard). A zászlók, hogy milyen erős az emberünk. Ezt tulajdonképpen egy zászló helyiértékű számként kell értelmezni: ha egy zászló elér maxra, akkor lenullázódik, és a tőle eggyel balra lévő zászló megemelkedik egy kicsit. Tehát egy magas zászlónál két magas nem kétszer annyit jelent, hanem egy nagyságrenddel többet. Igen ritka, hogy az ötödik zászló megjelenjen.
14. Föld varázslatok. Út- és falépítés, földrengés, baphomet, Herkules amit itt produkálhatunk.
15. Víz-varázslatok. Hídépítés, örvény, jellemforgató tavacskák, trójai Heléna és szökőár a választék.

Azokba a dolgokba, amelyek megegyeznek az előző Populous-szal, nem akarok nagyon belemenni, de azért még mindig sok apróság szorul magyarázatra. Hat varázslatcsoport van, mindegyikben öt varázslattal (tűznél csak négy). A varázslatokról lehet help-et kérni, ha az ikonjukra a pálya-ismertetésnél ráclickelünk, de ez azért nem valami részletes. Minél erősebb egy varázslat, annál több varázslatpont kell hozzá. Minden csoportban van egy lovag. Perzeusz a hagyományos lovaghoz hasonlít, miközben elpusztítja az ellenséges településeket, minden csapdát kikerül, ezért elég nehéz kiirtani. A többi figura mind csak a saját varázselemére immunis, a többi hat rá (pl. Achilles átgyalogol a tűzoszlopon). Ezen kívül mindegyiknek van egy speciális képessége: Herkules nagyon erős (lassabban gyengül a csatákban). Trójai Heléna nem irtja az embereket, csak kibűvöli őket a házukból. A szerencsétlenek addig barangolnak a pusztában, amíg éhen nem halnak. Minél magasabb a varázslat-szakértelmünk, annál gyorsabbak a lovagjaink. (Akik nem ismerik a P1-et: lovagot a vallási vezetőből lehet csinálni, és akkor érdemes, ha már elég erős - a harmadik zászló már fent van).

A dögvészt az ellenfél vallási vezetőjére célszerű rakni: gyorsan fog terjedni, legyengítve az ellenséges populációt. A fák ültetése a populációt növeli, a virágokkal minden szemetet (bazalt, mocsár, földrengés) takaríthatunk el. Különösen hasznos, ha nem tudunk valamelyik irányba építeni. A gombákból ha többet rakunk le, kicsit életjáték-stílusban szaporodnak: ha sok van belőlük, elterjednek, és felzabálnak jónéhány várost. Az útépítésnek nem sok értelme van, annál jobb a falépítés. Ha körbe tudjuk rakni fallal az ellenfél szent szimbólumát úgy, hogy nincs vallási vezetője, már nyert ügyünk van. A földrengés gyilkos varázslat, a baphomet inkább csak arra jó, hogy az ellenség területét lakhatatlanná tegyük.



A villám magas szinten (ha már oda megy, ahova akarjuk) igen hatékony: vallási vezetőt és lovagokat kevés varázslatpont árán biztonságosan el tudunk intézni. A tűz-varázslatokhoz nem kell magyarázat: próbáld ki őket, jó szórakozás! Ügyes ötlet a víz-varázslatok között a jellemforgató tó: ha az ellenségnek beleesik egy embere, a mi színünkre változik. A dolog sajnos fordítva is működik, még lovagokra is! A szökőár sokkal jobban meg van csinálva, mint a P1-ben: egy magas gát építésével meg lehet állítani. Az örvényekkel (a forgószél is kelt ilyeneket) a partot bonthatjuk az ellenfél területén.

Egy idő után már unalmas az építkezés: az ember inkább csak a varázslatok szórásával akar foglalkozni. Ilyenkor érdemes az opcióknál a COMPUTER ASSIST funkciót bekapcsolni. Ilyenkor a számítógép épít nekünk, méghozzá igen hatékonyan. Csak arra kell vigyázni, hogy ne menjen fel emberünk a hegyre, mert akkor ott is építeni kezd neki. Ha a fel-le építés valamelyike nem működik, akkor ez a funkció is felsül. A clickeléseink sem mindig működnek ilyenkor (ez a dolog hátránya).

Trükkök, amelyekkel még komoly fölény ellen is nyerhetünk

Ahogy egyre előrébb jutunk, a pályák persze egyre nehezebbek. Előbb-utóbb a gép már több emberrel, több varázslattal, előnyösebb pozícióból indul. Persze, az emberi intelligencia ilyenkor is győzedelmeskedhet (csak nehezebben). Először is, COMP. ASSIST-al gyorsan meg kell alapoznunk a birodalmunkat. Ha mi vesszük kézbe a dolgokat, érdemes a „menjetek a szent szibólumhoz" és „telepedjetek le" ikonokat felváltva használni. Mivel kezdetben a szimbólum a világ közepén van, tudjuk, merre fognak elindulni és ez jobb, mintha össze-vissza kolbászolnának (és közelednek az ellenséghez is). Amint tudunk már valamilyen offenzív varázslatot használni, ezt tegyük is meg. Az az embere a gépnek, amit megölsz most, később nem szaporodik. Gyorsabban terjed a nép, ha a jobb gombbal a házak közepére clickelve kiugrasztjuk őket. Érdemes minél hamarabb egy vallási vezetőt építeni. Ha az ellenfélnek hamarabb lesz lovagja, akkor azért, mert effektiven szembe tud szállni vele. Ha nem, akkor mi csináljunk belőle lovagot. A szent szimbólum vagy dombon legyen, vagy gyakran helyezzük át, nehogy feltápolt osztagunkat az ellenfél egyetlen varázslattal kivégezze. Ha nagy a hátrányunk, a vallási vezetőt gyorsan be kell vezetni ellenséges területre, és kiadni a „harcolva telepedjetek le" parancsot. Így két legyet ütünk egy csapásra: új várakat kapunk, az ellenség pedig veszti őket. (Minden csata után a győztesnek nő a manája, a vesztesnek csökken!)

Ha varázslatok csattannak rajtunk, ne essünk pánikba, gyorsan tüntessük őket el. A földrengés ellen jó védekezés a leépítés. Szökőár ellen emeljünk gátat, a tűzoszlopot süllyesszük el. A vulkánt építsük le, majd virágot rá! Ha a fölény a miénk, már nem is veszthetünk. Arra kell vigyázni, hogy ha Adonist küldünk, nagyon erős legyen (képes legyen az ellenfél teljes kiirtására). Különben a sok győztes csata után az ellenfélnek annyi manája lesz, hogy szórni fogja ránk a varázslatokat.

Ha mégis vesztésre állunk, akkor se essünk kétségbe: ha a gép nyer, akkor is továbbmegyünk egy pályával. „Lehetetlen" pályáknál legegyszerűbb, ha rögtön az elején vízbe süllyesztjük embereinket, így gyorsan túljutunk a nehéz szakaszon.

Végezetül, egy jó karakter-kód annak, aki végképp nem boldogul:

ADKISCKBNZEGIZX

Ennek a karakternek minden tulajdonsága max. Azt hiszem, kimaradt belőle valahol egy betű, dehát nem lehet minden fenékig tejfel. Átlag 200 próbálkozásból meg lehet találni, ha többen összeállnak, még kevesebből.

Mi a rossz a P2-ben?

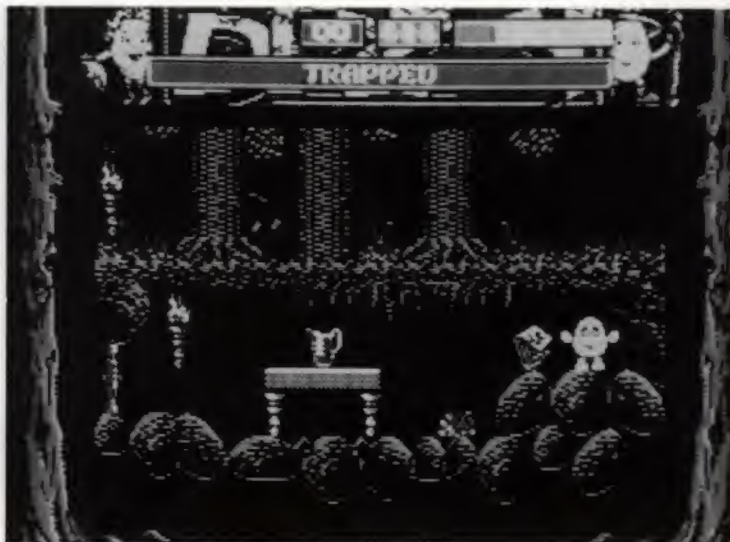
Egy nagyon rossz tulajdonsága, hogyha egyszer elkezdesz játszani vele, nem tudod abbahagyni. No de félre a tréfával. Amikor a tulajdonságaim közül elérte egy a jobb oldali oszlopban a max-ot, és még rátettem, az egész lenullázódott, és a bal oldali nőtt egy pixelsorral. Vagyis a tulajdonságok maximuma nem 32, hanem 256! Hozzávéve, hogy egy pályán átlag 2 villámot kapunk, és a pályák átlag négyesével ugranak, úgy 3000 pályája lehet a P2-nek (ha a program úgy van megcsinálva, hogy a max. tulajdonságok elérhetőek). Szerintem nincs épelméjű ember, aki ennyit végigcsináljon. Nekem se jutott eszembe, hogy csaljak, de amikor ez kiderült, muszáj volt nekiállnom a kódokkal játszani, annyira reménytelennek tűnt az egész. A 50. pályáig mindet elsőre meg lehetett nyerni. Ebből a 40. pályáig mindent úgy, hogy elsüllyesztettem az ellenség embereit. Nem lett volna elég ilyen pályából három? Valami nagyon mellécsúszott szerintem a tervezésben. A másik baj az, hogy a villámokat a pályán szerzett pontok alapján kapjuk, a pontozás viszont nem aszerint történik, hogy mennyire játszottunk jól, milyen gyorsak voltunk. Nem. Akkor kapunk sok pontot, ha mindenfajta varázslatot használtunk, és mindegyiket ugyanannyiszor. Ez bődületes hülyeség. Én lapzártáig a 300. pályáig jutottam, de már nem sok kedvem van folytatni. A dolog egyszerűen unalmas. Talán sokan mások is így fogják vélni.

Mike Murphy



AMIGA

Az utóbbi időben rengeteg játék jelent meg Dizzy főszereplésével, a „tojásrajongók" legnagyobb örömére. Hősünk még ki sem pihente előző kalandját, máris egy újabba csöppent.



FOTÓ: C-64

DIZZY

PRINCE OF YOLKFOLK

Kezdéskor megint nyakig ül a bajban, egy oduban került csapdába. Csak az ott található három tárgy segítségével tudjuk kimenteni. Vigyük a köteg levelet (A PILE OF LEAVES) és a gyufásdobozt (A BOOK OF MATCHES) az ajtóhoz, ami meggyullad. Ezután nincs más dolgunk, mint leönteni egy kancsó vízzel (A JUG OF WATER), és kisétálni. Balra egy emberrel találkozunk, aki elpanaszolja, hogy egy gonosz troll elfoglalta a várat, és elűzte a királyt. Búcsúzóul még kapunk tőle egy varázsszőnyeget (A MAGIC CARPET), és már mehetünk is. Balra indulva megnézhetjük a fent nevezett illetőt, ám ezen kívül - egyenlőre - mást nem is tehetünk vele. Miután kigyönyörködtük magunkat, keressük meg az oroszlánt, aki megkér, hogy távolítsuk el a tüskét a lábából. Megfelelő szerszám híján, el kell halasztanunk az elsősegélynyújtást.

Eggyel jobbra a felhőkön megtaláljuk a hídkészítő felszerelést (AN ACME BRIDGE KIT). A trollnál szerzett csákánnyal (A HEAVY PIACKAXE) bontsuk ki a jobbra lent található barlang nyílását, hogy hozzáférjünk az aranyröghöz (A GOLDNUGGET). Ezt vigyük át a folyón, és fizessük ki vele a révészt. Másszunk fel fákra, majd még eggyel feljebb, és a jobb szélső pallón használjuk a hídkészítő felszerelést. Így továbbjuthatunk a legfelső ágtól jobbralévő kastélyba, ahol egy sövény állja utunkat. Azért az arany hárfát (A GOLDEN HARP) ne hagyjuk itt, hanem az ágaktól balra található Mennyországban strázsáló Szent Péternek adjuk oda. Hálából egy szent sajtot (A HOLY CHEESE) kapunk. Az oroszlán mellől hozzuk ide a kis ketrecet (A SMALL CAGE) és tegyük le a fa tövében ücsörgő szőrmók mellé. Ha a sajtot is nekiadjuk, belesétál a csapdába, és már vihetjük is a troll ijesztgetésére.

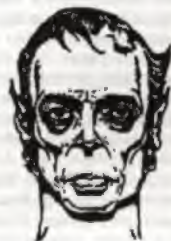
Ha sikerrel jártunk, a gonosz fejvesztve menekül és mi bemehetünk végre a várba. Innen a csónakmotorral (AN OUTBOARD MOTOR) menjünk el a révészhez és cseréljük el vele egy kaszára (A SCYTHE). Ezzel írtsuk ki a sövényt. Szedjük össze a réz kürtöt (A BRASS BUGLE), és a csipeszt (SOME TWEEZERS). Ez utóbbival operáljuk ki az oroszlán lábából a tövist (A SHARP THORN), és ezzel az új szerzeménnyel keressük meg a jobb oldali kastélyban található csavarkulcsot (A GREASY SPANNER), ami mellett egy gonosz Dizzy kóvályog. Tegyük le a padlóra a tüskét és vezessük bele a másik Dizzyt. Most már felvehetjük a csavarkulcsot. A balra lévő várban használjuk az elromlott felvonóhídnál (fent).

A kürtöt adjuk a varázsszőnyeges embernek, aki megajándékoz egy vidámító könyvvel (A JOLLY JOKEBOOK). Ha sikerült leengedni a hidat, menjünk el a síró királylányhoz és tegyük le hozzá a könyvet. Ha felvidítottuk, nekünk adja a királyi zászlót (REGAL FLAG). Vigyük a zászlórúdhoz, mire megjelenik az emberünk. Míg beszélünk vele, megérkezik a király is, és örömében Yolkfolk hercegévé nevez ki minket.

Ám a történet itt még nem ér véget! A várban található rozsdás, öreg kulcs (A RUSTY OLDKEY) segítségével menjünk be Daisy szobájába, aki 20 cseresznyét követel rajtunk, hogy tortát süssön Grand Dizzynek. Ha mindet összeszedtük, egy kosárban találjuk magunkat barátnőnkkel, és egy óriási madár elrepít az öreg házához.

Ha nem sikerült mindet megtalálnunk, újra végig kell járnunk a királyságot, bekukkantva minden kő, fakorlát és fűcsomó mögé!

P.P.



C-64

1 A PILE OF LEAVES - egy köteg levél
2 A BOOK OF MATCHES-gyufásdoboz
3 A JUG OF WATER-egy kancsó víz
4 EMBER
5 A HEAVY PICKAXE-nehéz csákány
6 TROLL
7 A SMALL CAGE-kis ketrec
8 OROSZLÁN
9 A GOLDNUGGET-aranyrög
10 CSÓNAK
11 RÉVÉSZ
12 SZŐRMÓK-A CAGED FLUFFLE-ketrecbe zárt szőrmók
13 AN ACME BRIDGE KIT-hídkészítő felszerelés
14 SOME FLUFFLEAVE-?
15 SZENT PÉTER
16 A GOLDEN HARP-aranyhárfa
17 SÖVÉNY
18 A BOTTLE POTION-üveg ital
19 A HOLY CHEESE-szent saját
20 AN AUTBOARD MOTOR-csónakmotor
21 SOME TASTY BREAD-ízletes kenyér
22 ZÁSZLÓRÚD (király)
23 A RUSTY OLD KEY-rozsdás öreg kulcs
24 A SCYTHE-kasza
25 A BRASS BUGLE-rézkürt
26 SOME TWEEZERS-csipesz
27 A GREASY SPANNER-olajos csavarkulcs
28 A STRANGE MECHANISM-különös szerkezet
29 DAISY
30 NYOMÓGOMB
31 A MAGIC CARPET-varázsszőnyeg
32 A JOLLY JOKEBOOK-vidámító könyv
33 A SHARP THORN-éles tövis
34 PADLÓ
35 FELVONÓSZERKEZET
36 KIRÁLYLÁNY
37 REGAL FLAG-királyi zászló



ZORRO

Öreg játék, nem vén játék

FOTÓ: C-64



Spanyolországban, valahol az ország déli részén járunk, egy poros, jelentéktelen kisvárosban (számunkra azonban fontos hely ez: történetünk színhelye). A kor nem lényeges; a lovagkor után, de még a Holdraszállás előtti időkben vagyunk. Nyár van, tikkasztó, izzasztó nyár.

...A nap könyörtelenül eregette sugarait a fekete ruhás férfira, aki jelenleg cseppet sem törődött ezzel. Merően nézett felfelé, egy erkélyre, ahol egy gyönyörű és tüzes mediterrán menyecske illegette magát, s láthatóan élvezte, hogy az első csatát már megnyerte a lent álldogáló férfival szemben. Amúgy bátorításképpen leejtette hát keszkenőjét, ami a keszkenőkhöz méltó lassúsággal ereszkedett alá.

A férfi (szólítsuk most már néven), Zorro, arra az elhatározásra jutott, hogy a futórózsán felkapaszkodva karjaiba kapja Rosettát, és egy forró csókkal pecsételi meg kettőjük bimbózó szerelmét. Amikor azonban kettőt lépett előre, egy zsoldos ugrott ki a ház egyik ajtaján, és a nőt felkapva eliramodott vele. Mire Zorro feleszmélt, a nőrabló már olyan előnyre tett szert, amit nem lehetett behozni. Az utolsó pillanatban már majdnem utolérte őket a városka szélén: de sajnos, a katona elérte a hősünk által olyannyira gyűlölt vár kapuját, és menedéket talált a döngve becsukódó kapu mögött.

Zorro bosszút esküdve indult vissza, és a futórózsán felmászott az erkélyre. A peremről ugrott egyet balra, és ügyesen leakasztotta a kendőcskét, amelynek még erős Rosetta illata volt. Ekkor vette észre, hogy nem közönséges az a kút, amelyen áll. Lenézett, majd egy mély sóhajtás kíséretében leereszkedett az ismeretlen sötétségbe. A barlang, ahová került, mesterségesen lett kialakítva. Hősünk ezen már nem is csodálkozott, inkább minden figyelmét azokra a fekete labdákra fordította, amelyek a barlang aprócska tavának felszínén úszkáltak. Rájött, hogy ha elég ügyes, labdáról-labdára ugorva, majd pedig a mennyezeten lévő kapaszkodón továbbmászva át tud jutni a másik oldalra. De ami ezután következett, arra nem volt felkészülve. A föld alatt egy olyan lift-rendszert talált, amiről még álmodni sem mert volna. Gyors áttekintés után rájött a működésére. Felvette a virágot, és ügyesen visszamászott a magányosan álló golyóhoz. Ahogy számította, a lift megindult. Ezek után már gyerekjáték volt a golyót a második, majd harmadik liftre tereigetni. És láss csodát, feltárult egy titkos ajtó!

Zorro tudta, hogy még sok a tennivalója. Visszaindult a tavacskához, letette a virágot,, és átugrálva kimászott a kútból. Innen a város felé sietett. Egyszer csak megpillantott egy kulcsot, amelynek segítségével azonnal kinyitotta a felső szinten levő szoba ajtaját. Talált egy borosüveget, amit a biztonság kedvéért magához vett. Észrevette, hogy az őrök, akik lent iszogattak, nem ismerték fel. Odalépett tehát hozzájuk, és harsány jókedvet színlelve átnyújtotta az üveget... minek eredményeképpen az egyikük mély álomba merült. A pali hasáról már könnyen fel tudott ugrani az emeletre. Csak percek kérdése volt, és máris olyan helyzetbe került, hogy le tudott lökni egy zsoldost a nyílásba. Szegény pára, pont a kampóra esett! De nézd! A csiga-rendszer egy újabb ajtót tett szabaddá!

A csomag alatt Zorro éppen akkora helyet talált, hogy le tudott mászni, és megszerezte a poharat. Újra felvette a kulcsot, és visszanézett a már ismert szobába, hátha talál valami hasznosat. Talált is, egy billogot. De hol lehet a hozzá való bika? Rövid kutatás után azt is meglelte. Ehhez csak annyit kellett tennie, hogy a pálmafa tetejéről improvizáljon egy halálugrást balra.

Szerencsére Zorro apja a kovácsmesterséget űzte, ezért hősünknek nem okozott gondot, hogy a billogot a tűzre rakja, és a fújtatóval veresre izzítsa. Ezzel már gyerekjáték volt megbélyegezni a bikát. A patkó, amit Zorro megpillantott, magát kínálva hevert a padlón. A szobában, ahol már annyi okos dolgot talált, most egy trombita lapult. Megszerezte ezt is, habár még nem sejtette, mire fogja használni.

A város vége felé, az öreg épület tetején egy csizma állott, amit Zorro minden áron meg akart szerezni. A megoldást egy palló kínálta, amit valaki a ház előtt felejtett. Hősünk nyitott lábbal állt rá a palló baloldalára (egy hősnek képzett akrobatának kell lennie), és belefújt a trombitába. Ki tudja honnan, egy katona zúgott le a levegőből, és olyan szerencsésen esett, hogy a fekete ruhás könnyűszerrel megszerezhette a csizmát.

Zorro már éppen azon morfondírozott, hogy frontális támadást intéz a vár ellen. De később elvetette ezt a tervet, és inkább körülnézett a már jól ismert szobában. A két kis harang helye a temető mellett levő kápolna tetején volt. Ekkor, földöntúli morajlás kíséretében megnyílt egy sír. Zorro nagyot nyelt, és kissé remegő lábbal leereszkedett.

A sírkamra dohos homályában gyorsan összeszedegette a pénzeszacskókat, és arra gondolt, hogy ha most pontoznák ügyködését, igen magas eredményt érne el. Ezt bizonyítván meg is jelent az ajtó, amit a három nehezen felszedett varázstárgy - a patkó, a pohár és a csizma - mutatott meg. Ez után Zorro-t már csak a szíve hajtotta. Kinyitogatta az ajtókat, ügyesen elkerülte a lövéseket, és eljutott Rosella-hoz! Mivel igazi úriember volt, élete kockáztatásával megszerezte a csodálatos fekete rózsát is, amit boldogan nyújtott át szíve hölgyének. Végre odanyomhatta azt a forró csókot Rosella meggypiros kis szájára...

P. P + Martin

Frumptonban éli békés életét egy család, a Beamish-ek: papa, mama, nővér, hugi, és persze Willy, a történet főszereplője. Willy tipikus kilencéves gyerek, gördeszkázik, videójátékokkal játszik, benne van minden buliban, szereti a szüleit, a barátait, a békáját, de ki nem állhatja a nővérét, aki mindig lenézi, és a kishúgát, akivel állandóan baj van. Egy nap azonban véget ér a békés (és unalmas élet): sztrájkolni kezdenek a frumptoni csatornamunkások, és ezzel különös kalandok sora veszi kezdetét a kis Willy számára, sőt kiderül, hogy az egész város sorsa az ő kezébe kerül...



FOTÓ: PC

Ha újból kilenc éves lehetnél...

The adventures of WILLY BEAMISH

Az egyre profibb színvonalon készülő kalandjátékok egyik fő forgalmazója a Sierra. A 256 színű VGA képeket (IBM PC) festők készítik, és scanner-rel olvassák be, majd a képernyőn átrajzolják. A figurák mozgását rajzfilm-stúdiókban tanult animációs mesterek rajzolják. Ebben a minőségi kategóriában (ld. még King's Quest V) újabb látványos alkotás született. A tréfás animációkkal, látványos (és nagyon sok!) háttérrel teli játék Amigán is rekord terjedelmű. A játék rengeteg 'movie' részt tartalmaz, ettől az egész egy pörgő, izgalmas mese is egyben gengszterekkel, boszorkányokkal és nindzsákkal. Leginkább a játék humora megragadó, amellyel az egész át-meg át van itatva, bármire clickelünk a nagyítónkkal, bármit csinálunk. Manapság e nélkül már kevés kalandjáték lehet sikeres.

A történetben Willy-t irányíthatjuk a Sierrától megszokott point'n'click stílusban. Attól függően, hogy hová mutatunk az egérrel, van lehetőségünk a parancsokra; nincs szükség menükre vagy begépelendő szövegekre. Ha az EXIT feliratra változik a kurzor, akkor arra kimehetünk. Ha a kis piros nyíl jelenik meg, akkor ott van egy tárgy, amit felvehetünk, használhatunk, vagy csinálhatunk valamit. A jobb gomb megnyomásával a kurzor nagyítóra vált, ilyenkor mindent megvizsgálhatunk. Néha szükség van arra, hogy valakit megcélozzunk egy tárggyal: ilyenkor a nagyító után újabb jobb-gomb nyomásra egy szálkereszt jön elő. Inventory-nkat úgy kérhetjük le, hogy Willyre clickelünk. Egy tárgyat úgy használunk, hogy felvesszük, és oda rakjuk, ahol használni akarjuk. Így lehet két tárgyat egymáson használni is.

A történet azzal kezdődik, hogy véget ér az iskola, kezdődik a nyári szünet. Igen ám, de Willy egy zenei tárgyból csak „C"-t kapott (hármas), ezért attól fél, hogy eltiltják a Nintari (mesebeli Nintendo) játékától, és nem vehet részt eredményesen a Nintari bajnokságon. Holott minden álma, hogy ezt megnyerje! Valamit ki kell találnia. Segítségére van Horny, a béka, és barátai, Dana és Perry.

Jó szokás szerint leírom, hogyan kell a játékot végigjátszani, de javaslom, hogy mindenki ehhez a részhez csak végső esetben nyúljon. A játékban ugyan van néhány kemény rész, de egyébként elég könnyű. És kár lenne a sok látványos „meghalás" jelenetet kihagyni, amelyek egyre brutálisabbak a játék végére. Úgy látszik, odáig nem jutottak már el a cenzúrok.

Jó szórakozást!

Végigjátszás

A szünidő utolsó napján a lurkók dolgozatot írnak arról, hogy mit fognak a nyári szünetben csinálni. Vegyük elő a padból a fehér crayola krétát és a táblát (piros nyíllal click padra), inventory (click Willyre) és használjuk a krétát a táblán. Hamisítottunk egy hall pass-t. Amint a tanító néni elalszik, iszkiri, ki az ajtón (EXIT). A tornatanár résen van, rögtön fülöncsíp. Adjuk oda neki a hamis hall pass-t. (Inventory-ban click rá, majd kivinni felfelé. Click a tornatanáron.) Elzavar a mosdóba kezet mosni, ahol (pechünkre) épp Spider, a rossz fiú cigizik. Ne legyünk vele túl pofátlanok (2. válasz), és adjuk neki oda a zsákunkból a Gamebuddy-t (mesebeli Game Boy), így megúszhatjuk verés nélkül.

Amikor hazaérünk, ne vegyük ki a postaládából a bizonyítványt. Megdicsér a nagypapa szelleme, micsoda sikerélmény! A kutyát vigyük el sétálni. (Általában, ha enni kér vagy sétálni akar a kutya, mindig tegyük meg, amit kér, mert különben világgá megy.) Meghallgathatjuk az üzenetrögzítőt, és felmehetünk a szobánkba játszani egy-két Monster Squad menetet (persze edzésképp) a Nintarival. Miután lemegyünk a konyhába, ki kell vinnünk a hugicát meghintáztatni (csak ne nagyon magasra!), majd jön a répapucolás. A késsel persze Willy elvágja az ujját, a fürdőszobaszekrényben (emelet) van a kötszer. Beugorhatunk közben Tiffany szobájába is, hogy elállítsuk a mérleget. Ezután jön a vacsora. Kiderül, hogy a papát kirúgták a munkahelyéről, és a rossz bizonyítvány miatt elzárják a szülők a Nintarit! Vacsora után a nappaliban a papa megbíz minket fűnyírással, és ad érte két dollárt. Az emeleten dobjuk oda a conditioner-t Tiffanynak, aki a kádban ül. Hiába minden, a gonosz nővér szíve nem lágyul meg! A babaszobában rakjuk vissza Briannát az ágyba. A saját szobánkban vegyük fel a legyekkel teli dobozt, aztán pörgessük el az inventory-ban az órát fél kilencig. Click az ágyra - és Willy fekszik aludni. Vége az első napnak.

Másnap reggel kezdjük Brianna- és kutyaetetéssel. A papa jobb kedvre derül, mert kilátásba kerül egy új munka. (Szegény, ha tudná... na, majd elolvasod a játékban.) Ennek örömére megbíz minket kocsimosással (+5 dollár). Utána lépjünk le otthonról, és irány a fa-erőd! Találkozunk Danával és Perryvel. Rakjuk el a visszakapott képregényfüzetet, majd szóljunk Perryhez (kis felhő). Kiderül, hogy Danának vagy egy lány békája, Gigi. Horny és Gigi rögtön egymásba esnek. Meg kell győznünk Danát, hogy hozza el az ő békáját és a békaugrató versenyre, amelynek fődíja 25,000 dollár (1. válasz). Ezután a csapat elmegy pizzázni. A dolog jól indul, egy fotós lekap minket, de aztán ... hm, well... Willynek nyomás támad a hátsó fertályában. A robbanás önmagában még nem lenne tragikus, de épp jelen van Spider is, szíve hölgyével. Úgy dönt, hogy megfegyelmez minket (1. válasz), találka a klotyóban. Itt kapjuk le a dohányozni tilos feliratot, és amikor bejön Spider, adjuk oda neki a képregényfüzetet (közben 1. válasz). Figyeld csak az eredményt! Pizzázás után szóljunk Danához (majd EXIT), mire a csapat levonul szökőkúthoz, hogy a békákkal gakoroljon. Rakjuk le a békát a földre. Adjunk pénzt az árusnak (kólát vettünk). Vigyük rá a kólát a békára (megitatjuk). Az eredmény megdöbbentő! Menjünk el a másik szökőkúthoz (a pizzériánál) és halásszunk ki EGY pénzdarabot. Innét jobbra-le kigyalogolva egy ingárushoz jutunk. Csináltassunk nála a fotónkkal egy inget. A lottóautomatában van egy lottószelvény, piszkáljuk ki. Vissza a faerődbe, ahol ha odaadjuk Danának a pólót, megígéri, hogy eljön velünk a békaugrató versenyre. Ideje hazamenni. Négy óra tájban megérkezik Alicia, a bébiszitter, aki ránk fog vigyázni, amíg a szülők távol vannak. Nos, Aliciáról kiderül, hogy egy ördög, ezért gyorsan ártalmatlanná kell tenni. A fürdőszobában vag egy hajspray, amit rá lehet fújni, de ez nem sokat segít. Jobb megoldás, ha a babaszobában felkapjuk az egeret, a nappaliban az asztalra rakjuk, és a porszívóval (a fotel mögé beugorva, szálkersztre váltva) beszippantjuk az ördögöt. Itt ébred fel Willy a rémálomból. (Ha az volt egyáltalán. Túl sima volt az átmenet...)

Következik a harmadik nap. Kutyasétáltatás (vagy etetés) után látogassunk meg a gyerekeket a fa-erődben. Kapunk egy üveg vöröshangyát. Bár nem jó szinte semmire, magunkkal vihetjük. Menjünk el a komphoz, (az átkelésnél az előző nap szerzett pénzdarabbal kell fizetni) és menjünk át Nyugat-Frumptonba. Útközben megbarátkozhatunk egy angolul nem teljesen perfektül értő japán családdal, akik egy füstbombát és egy surikent ajándékoznak nekünk. A szigeten a Tootsweet székház előtt kérjünk egy jelent-kezési lapot a békaversenyre (tulajdonképpen ez volt jövetelünk célja). Sajna, a komp nem megy vissza, ezért más hazavezető utat kell keresni. Látogassuk meg a Golden Bowl kocsmát. Ha sokáig erőltetjük a bejutást, Ray ugyan nem enged be, de a negyedik próbálkozás után megérkezik a Cripes punk banda. Ray nem avatkozik be, de odadobja nekünk a csavarkulcsot. Vágjuk a punkok közé


FOTO:PC


FOTO:PC

a füstbombát, majd a csavarkulccsal nyissuk ki a csapot. Amikor a víz elárasztja a bandát, rohanjunk el a békaverseny színhelye felé. Gyorsan szólítsuk meg a japán családot (1. válasz). A család átmegy nindzsába, és leméșzárolja a bandát. Egy csöppet váratlan fordulat, no de oda se neki. Meghívnak vacsorára, aztán hazavisznek az autójukkal. Azonnal a szobánkba megyünk, és be az ágyba, különben elkésünk!

A negyedik reggelen már a családon is tapasztalható, hogy nincs tiszta víz. Tiffany új korszakába van, átment punkba. Mivel Willy jó gyerek volt, visszakapja a Nintari kulcsát. Rohanjunk játszani! A kulcsot használjuk a gépen, és nyomassuk le egy menetet. Ezután menjünk a békaversenyre. Adjuk oda a legyes üveget Horny-nak (pont rá clickeljünk!). A Turbofrog beletorkoskodik, és ettől álmos lesz. A kólát nem érdemes odaadni a békánknak, mert akkor diszkvalifikálják. Adjuk oda a zsűrinek a jelentkezési lapot. Kezdődik a verseny. Itt érdemes egyet menteni, mert kicsit ügyességen is múlik a dolog. A jobb alsó sarokban látható piros ikonra clickelve ugrálhatunk. Miután nyertünk, elkezdik a békákat összefogdosni. Horny beszökik a Tootsweet épületébe, kövessük (EXIT)! Egy rövid hallgatódzás után sok fontos dologra fény derül, de sajnos elkap a biztonsági őr. Rakjuk a Nintari kulcsot és a láncot össze, és az így kapott „szerszámmal" clickeljünk magunkra vagy az őrre. Válaszszuk ki a „HOOPA COILER AGAMENNON" hipnotikus szöveget. Az őr elkábul, gyoran spuri ki! Pattanjunk fel a kikötőben vízirobogónkra, amelyet a békaversenyen nyertünk. Vizsgáljuk meg nagyítóval, és szedjük ki belőle a rádiós magnót. Utána menjünk el a félszigetre, ahol Leona épp a békák elfogyasztására készül. Menjünk be a kastélyba. A papagájjal szemben legyünk nagyon érdeklődők, mert különben fellármázza a házat (így viszont megvilágítja az események hátterét). Az ebédlőben vegyük le az asztalról a serleget (és tegyük is le). Rántsuk le a terítőt az asztalról, és terítsük le a hallban, a páncél elé. Ezután megpiszkálhatjuk a vértezetet. Értékes zsákmány egy térkép a Sludge Works-ról és kódszóiról, no meg egy sisak. Menjünk be a konyhába (az ebédlőből nyílik, jobbra). Vágjuk a serleget a szakácshoz, majd lopódzzunk mögé. Öntsük ki a vajat a serpenyőből a földre, közvetlenül a szakácsnő háta mögé, és toljuk oda a korsót. Menjünk vissza, hátra, és ugorjunk fel a békatovábbítóra (szekrénye, piros nyíl). Amikor a szakácsnő megijed tőlünk, és beleül a korsóba, gyorsan tegyük a sisakot a fejére, és a békákat forgató gépet kapcsoljuk ki a jobb gombbal. Ezután EXIT. Leonáék elcsípnek, de semmi aggódás, a békák megmentenek a fulladástól. Időközben azonban elcsípték a papát, úgyhogy most őt kell megmentenünk. Furikázzunk vissza a Nyugat-Frumptonba. Menjünk el először a képernyő közepén látható irodában (UNION felirat). Másszunk be az ablakon. Amikor bejön Louis, nyomjuk rá az asztal mellett álló pumpát, és kapjuk fel az asztalról a belépőkártyát. Futás ki az ajtón. Menjünk be a telefonfülkébe. Most egy masszív hadművelet következik. Rakjuk ki a polcra a magnót, rá a telefonkagylót. Nyomjuk be a **record** gombot. Hívjuk fel a sarokba, a szívbe írt számot. Ez egy csillagjós, jóslatát egyenesen a magnószalagra fogja diktálni. Amikor befejezte, állítsuk le a felvételt, hívjuk fel a GB alatti számot (ez a kocsma, és Ray, az ajtónálló fog a telefonhoz jönni), és indítsuk el a magnót. Amíg a babonás Ray a jóslatot hallgatja, gyorsan osonjunk be a kocsmába. Ki akarnak minket dobni, gyorsan adjuk oda a lottószelvényt a csaposnak, Burtnak. Sajna, épp telitalálat, úgyhogy potom 40 millió dollártól estünk el. Sebaj, a játékot másképp nem lehet végigjátszani. Kapjuk fel a pultról a naptárat a meztelen csajokkal, aztán olaj. Menjünk a Suldge Works bejáratához, ahol a tüntetők álldogálnak. Adjuk oda nekik a naptárt. Mikor be akarunk menni, megállít Frank, a biztonsági őr. Neki a belépőkártyát mutassuk meg. Itt célszerű menteni. Odabent gyorsnak kell lennünk. Rohanjunk a vezérlőpulthoz. Piros nyílak nyomkodásával nyissuk ki a biztosítékot, kapcsoljunk ON-ra, majd nyomkodjuk meg a gombokat barna, rózsaszín, zöld, rózsaszín sorrendben, majd húzzuk meg a kart. Az őrök a trutyiban potyognak, mi pedig továbbmehetünk. A következő pultot is állítsuk ON-ra, és írjuk be: AIR. Lesöpörtük az őröket. A következő szó a TRAM. Egy futószalagra kerülünk, ahol Oddjob földi mása egyből becéloz minket. Szorgalmasan clickelgessük a piros nyílat, akkor elhajolunk a kalap elől. Kapjuk fel a kalapot, és dobjuk vissza (szálkereszt). Oddjob kifekszik. Amikor feljön a piros rúd, gyorsan ugorjunk rá át (keressük meg a piros nyilat). Újabb ugrás, és máris sínen vagyunk.

Előre, jobbra, balra, előre, balra a megoldás, és máris a végső összecsapás helyszínén vagyunk! A jojóval clickeljünk rá Leonáékra, majd váltsuk át szálkeresztre, és még egyszer Leona! Amint a két rossz ember bepottyant a kádba, ugorjunk rá a csapra (piros nyíl), ami leereszti a kádat, és megmenti a papánkat. És következik a látványos megnyerés...

Jelenleg ez az a játék, amely legközelebb áll egy rajzfilmhez. Bár a lehetőségek kicsit néha korlátozottak, szerintem egyike a legjobb kalandjátékoknak.

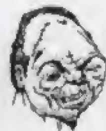
Mike Murphy

FOTO:PC



FOTO: AMIGA





AMIGA

PC

WOLFCHILD ÉS RISKY WOODS

Párosan szép az élet

Ebben a hónapban két teljesen hasonló program látott napvilágot, amelyek a verekedős/mászkálós játékok rajongóinak fognak kellemes órákat szerezni. Mindkét gyöngyszem egy-egy neves cég keze alól került ki, de mégsem jelentenek konkurenciát egymásnak; érdemes tehát mindkettőt beszerezni!

Wolfchild

A CORE DESIGN programozói már több stílusban bizonyították, s állítom, hogy minden egyes játékuk az élvonalban foglal helyet. Aki ismeri a Chuck Rock-ot vagy a Thunderhawk-ot, az tudja: a cég nagy gonddal dolgozza ki a programok minden apró részletét, a grafikát, a hanghatásokat és a játszhatóságot profi módon összehangolva. Már a Rick Dangerous-nál bebizonyosodott, hogy a CORE munkákkal élvezet játszani. A WOLFCHILD-ra mindez szintén igaz!

Karl Morrow, a briliáns genetikus tudós legújabb kísérletekor egy olyan gépet készít, amely az emberekből egy félig ember, félig állat lényt hoz létre. A lény elképzelhetetlen erővel és képességekkel bír, így a felfedezés jobbá teheti az emberiség sorsát. Azaz csak tehetné. Egy sötét csoport, a Chimera is hasonló területen tevékenykedik, s amikor fülükbe jut a tudós felfedezése, elrabolják Morrow-t titkos laboratóriumából, hogy katonai célokra fordítsák tudását. Morrow az erőszak hatására ember-szörny lényeket alkot, amelyek képesek megszerezni a világuralmat a Chimera számára.

Saul, a tudós atléta fia magába roskadva ül apja dolgozószobájában. Hirtelen megpillantja az átalakító kamrát. Belép... és megszületik a Farkasgyermek!

A banális, de gyönyörűen megalkotott sztori, amelyet a program elején nézhetünk végig egy csúcs akció játékot takar, amely kategóriájában az egyik legjobb, maga mögé utasítva a SWITCHBLADE 2-t és talán még a STRIDERT-t is. Öt pálya áll előttünk, amelyek úgy vannak egymás mellé építve, hogy a játékos tényleg azt hiszi, mintha a gonosz bázisához vezető rögös utat járná végig. Sok játék eleve elveszi az ember kedvét a küzdelemtől azzal, hogy már kezdéskor halál nehéz. A WOLFCHILD szintjein fokozatosan keményedik az akció, s ez arra ösztökél minket, hogy mindig újra és újra nekifussunk a feladatnak - hátha most sikerül (örökélettel játszók hátrányban). Kezdetben Saul-lal indulunk, aki csak puszta kézzel tud harcolni. Összegyűjthet azonban power-up-okat, melyek segítségével gyorsan farkasemberré válik. A farkas lény amellett, hogy nagyon kemény, különböző energia lövedékeket is képes kilőni, amelyeket útja közben ládákból és szétvert faldarabokból szedhet össze. A tűzlabda, a három irányba lövés, a dupla bomba, a rakéta, a plazmagolyó és a tűzgomb folyamatos nyomásával aktivizálható akna tökéletes fegyver a pályákat őrző lények és a főszörnyek ellen. A WOLFCHILD-ban minden ellenségnek előre megadott helye van, így megfontolva haladva kitakaríthatjuk a szinteket, s nem kell attól tartanunk, hogy a semmiből újabb dögök rontanak ránk. Mivel a farkas ereje is limitált, könnyen újra Saul-lá válhatunk. A fegyvereket ő nem tudja használni, ezért a játék során kettőjük harcmodorát kell ügyesen ötvözni: frontálisan támadni a farkassal, bújkálni az emberrel. A pályák rendszerint 80 képernyőből állnak, s meglehetősen szabadon járhatjuk be őket.



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

Kezdéskor egy őr-galleonoról indulunk, amelyet madár lények őriznek. Ez a szint inkább csak ismerkedés a játékkal, szinte hiba nélkül át lehet rajta jutni. Ezután egy erdőbe jutunk, amelyet a Chimera gyík-zsoldosai már átalakítottak - a fák törzsébe robbantott alagutak és a kúszó liftek minket is segítenek. A harmadik labirintus szerintem a leglélegzetelállítóbb - a padló és a mennyezet nyüzsög a sok féregtől, s a rovarlények rendkívül szívósak. Rövidesen elérkezünk a Chimera laboratóriumba, amely az igazi megpróbáltatást jelenti félig kész szörnyeivel és csapdáival.

Mint a CORE játékok általában, a WOLFCHILD sem a grafikájának basic szépségével hódít, hanem a grafika situlsával. Nem lehet azt mondani, mint a RISKY WOODS-nál, hogy szinkavalkád tombolna a képernyőn; inkább okosan összeválogatott színekkel bizarrul megrajzolt háttereket kínál. A sprite-ok átlagosan animáltak, de kiemelkedően félelmetesek - de hát mit várjon az ember egy genetikai mutációkat szerepeltető játéktól. A játszhatóság extra jó, az irányításban semmi zavaró nincs, a két figura váltakozása színt visz az akcióba. Mindenkinek melegen ajánlom ezt az akár 10-szer is végigjátszható programot!

Risky Woods

A Spanyol DINAMIC cég kizárólag akció játékokkal foglalkozik, melyekre igaz, hogy a szemet ugyan gyönyörködtetik, de a játszhatóságukkal kisebb-nagyobb baj van (talán azért, mert a cég igen fiatal, de tehetséges spanyol srácokkal készítteti programjait). Nos, a RISKY WOODS grafikája, ha úgy „elvileg" nézzük, megveri a WOLFCHILD-ot. Borzasztó szépen kifestett hátterek vannak benn: „szín-őrület", naplemente, tűz, víz, kő, jég - a 64 szín megteszi a magáét. A sprite-ok kissé nevetségesek (kalapos csontváz, repülő denevér-polip), de nagyon szépek. A főhősnek például minden izom látszik a karján, a fő szörnyek hátán levő dudorok pedig kivétel nélkül grafikai „költemények". A barlangok elsötétednek, a fákják lobognak - ezzel tehát nincs baj. De nézzük a többit!

Roham, a harcos egy békés föld gyermeke, amelyet okos szerzetesek irányítanak. Egy napon azonban megjelenik a Halál, amely kőbe zárja a szerzeteseket, s ezzel véget vet a békés éveknek. Roham útnak indul, hogy kiszabadítsa barátait, megölje a gonosz szolgáit, s végül fő ellenségét is.

Ami ezután következik, arra találták ki az örökéletet. Lehet, hogy én nem vagyok elég képzett játékos, de még trainer-rel is órákig szenvedtem a program 12 szintjével. Attól a pillanattól kezdve, ahogy elindul az akció, ellenfelek százai rontanak ránk a semmiből, fűből-fából előbukkanva, s egy másodperc nyugalma sincs az embernek, hogy egy kicsit körülnézzen. Hiába lődözünk, egy-egy pali mindig nekünk jön, visszalök, szakadékba taszít, a sprite-ok egymást lefedve özönlenek felénk. Ilyen nincs például a WOLF-CHILD-ban, ott nyugodtan tervezgethet a játékos, hogy merre megy tovább, s ha kiirt valakit, az ugan fel nem támad! Ez tehát a bibi a DINAMIC munkájával.

A fő feladatunk a túlélés mellett, hogy kiszabadítsuk a kőbe zárt alakokat (ehhez szét kell lőnünk börtönüket). Időnként kőoszlopok zárják el az utat, ezeket az arany szemekkel robbanthatjuk szét, amelyeket út közben találunk, s a tűz gomb folyamatos nyomásával aktivizálhatunk.

A RW fegyverei közel sem olyan ominózusak, mint a WOLFCHILD-ban. A különböző erősségű dobó cuccokat a pályák végén, az ellenségek kiirtásából származó pénzből vehetjük meg.

A fentiekből egyértelműen kiderül, hogy a két program közül melyik a jobb. Mindamellett, a RISKY WOODS-ot is ajánlom, már csak azért is, hogy lásson valami szép színeset is az a szegény Amigás. Sajnos, ez a program csak egyszeri végigjátszásra jó, utána...

Martin



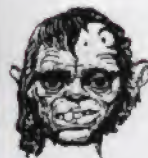
FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: AMIGA





FOTÓ: AMIGA



AMIGA



FOTO: AMIGA

Formula One Grand Prix



FOTO: AMIGA

Éppen most dicsértem agyon a Civilisationt, a MicroProse szimulációját, és máris a cég egy újabb programjával akadtam össze. S bár a műfaj egészen más - hiszen ez a program egy Forma 1 versenyautó szimulátor -, a színvonalban nem kellett csalódnom.

Először is egy csapatot kell választanunk magunknak, majd természetesen beírhatjuk nevünket. Ezután pedig megkezdődik a világbajnokság, melynek során a megszokott 16 pályán - köztük a Hungaroringen - kell versenyeznünk az egyéni és a márkaverseny pontjaiért. Persze minden verseny az időmérő edzésekkel kezdődik, és a 26 autó az itt elért idők sorrendjében foglalhatja el a rajtkockákat.

A versenyek és edzések előtt kiválaszthatjuk a kerekek típusát, a stabilizáló szárnyak állását és a fogaskerekek arányát attól függően, hogy gyors vagy lassú pálya következik-e. Az edzésekre például érdemes puha gumikat választani, hiszen ezekkel gyorsabb időket érhetünk el. Igaz, versenyen ezek jóval hamarabb elkopnak, ezért, ha nem akarunk menet közben többször is a boxba betérni, a rajt előtt cseréjük le őket.

Ha eleinte túl nehéz a játék, kicsit könnyíthetünk rajta. A Setup Options pontban például bekapcsolhatjuk az automata sebességváltót és sérthetetlenné tehetjük autónkat. A Race Optionsban pedig a játék nehézségén kívül megadhatjuk az egyes versenyek előtt gyakorlásra (Practice Per.) és időmérésre (Qualifying Per.) szánt időt, valamint a verseny hosszát (Race Distance).

Az autókat joystickkel irányíthatjuk a jól megszokott módon. Érdekes, hogy a verseny közben a fel-le nyilakkal bármelyik másik autóba is átülhetünk, igaz ez nem mindig használ saját emberünknek.

Autónk és a verseny állásáról minden információt a műszerfalról kell leolvasnunk. Ez sajnos azt is jelenti, hogy a pálya alaprajzát verseny közben nem látjuk a képen. Ezért a szenvedésért talán kárpótol az egyes pályákról készített három dimenziós rajz, melyet a versenyek kezdete előtt nézhetünk meg.

És végül, túl a csodálatos grafikán és hangokon, a játék remek szimulátor, hiszen sikerül visszadni a verseny pályák hangulatát, az autóvezetés élményét.

WROOM!



FOTO: AMIGA

Soha nem játszottam még olyan autóversennyel, melyet egérrel kellett irányítani. Szokatlan is volt egy ideig, de aztán rájöttem, ez az igazi (lehet, hogy ezzel sokan vitatkozni fognak)!

Soha nem láttam még ilyen gyögyörűen megrajzolt tájat ilyen gyorsan szaladni az autók mellett, s sokáig nem is tudtam a pályára figyelni, hiszen csak lestem, mint a moziban.

Egyébként a programban hatot találunk a szokásos gyakorló- és versenypályák közül. Arcade módban pontjainkat ellenfeleink előzésével és a felfalt mérföldekkel növelhetjük. Amikor valami problémánk adódik be kell térnünk a depóba. Ha pedig igazán nagyot akarunk játszani, kössünk össze két gépet, és máris kezdődhet a párviadal.

A kép bal felső sarkában a pálya alaprajzát, mellette pedig időnket, a megtett körök számát és a leggyorsabb kör idejét látjuk. Alattuk a sok zöld autó között a piros helyezésünket jelzi. Jobboldalt egy zöld sávban fehér csík halad lefelé. Amikor ez eléri a piros, határt, a verseny véget ér.

Autónkat az egér előre-hátratolásával gyorsíthatjuk és lassíthatjuk, jobbra-balra pedig kanyarodunk. Sebességet felfelé a jobboldali lefelé pedig a baloldali gombbal tudunk váltani (ha nem kapcsoltuk be az automatát).

A hang és a grafika pedig fantasztikus. Az út dombok és völgyek mentén hullámzik, kanyarog, az autók pedig szédítő sebességgel száguldanak. De hát ezt a látványt nem is lehet leírni. Szóval mindenki nézze meg maga!

Ezután persze nehéz lesz a dolga annak, aki a VROOM! és a Formula One között választani akar. Én nem tudtam köztük dönteni, úgyhogy ezt a problémát most Rátok bízom!

Temesvári

Azt hiszem, a Larry sorozatot nem kell senkinek bemutatnom. Aki már játszott valamelyik epizóddal, az tudja, hogy a személyi számítógép történelem talán leghumorosabb programjairól van szó, amelyek legfőképp az idősebb korosztály szórakozására íródtak (több-kevesebb szexy ugyanis



mindegyikben szerepel. A L5-ben inkább több). Azon Amiga és PC tulajdonosok, akik már végigküzdötték magukat Larry kalandjain, értetlenül csóválhatják a fejüket: hol a 4. rész? Nos, egyelőre sehol. Ez a kis logikai mallőr hozzátartozik Lezser-ruhás Larry életéhez!

LEISURE SUIT LARRY 5

A L5 minimális angol tudással is végigjátszható, de úgy aztán garantáltan kimarad belőle a lényeg megértése (még az is szótárazásra kényszerül néha, aki elég jól érti a nyelvet). A program PC változatában 2., az Amigánál 1 helyen van védelem. A PC általam tesztelt verziójának kódszava 'DANI' volt, de a jegyárusító automatánál sajnos nem tudok segíteni (Amigások!) - vagy megy, vagy nem! A játékban egyébként egy csomó telefon és kódszámot találunk majd, amelyeket mindig jegyezzünk fel! És még valami: a leírásban nem hívom fel mindig a figyelmet arra, hogy nézzünk meg ezt-azt. Az igazi kalandjátékos úgyis magától megteszi ezt.

A L5 kezelése semmi újat nem nyújt annak a SIERRA rajongónak, aki a 'King's Quest 5)-el már behatóbban foglalkozott. Szerencsére a billentyűzetről való beirkálást kiiktatták, és egy sokkal praktikusabb rendszert vezettek be. A jobb egérgombbal változtathatjuk a parcs-ikonokat, a ballal pedig végrehajthatjuk őket:

Sétáló emberke - Larry a kijelölt ponthoz siet.

Szem - A számunkra érdekes dolgokat vizsgálhatjuk meg.

Kéz - Ezzel az 'akció' ikonokkal tudjuk a képernyőn látható tárgyakat manipulálni, felvenni.

Buborék - Bárkihez/bármihez beszélhetünk.

Slicc - Ezt inkább nem magyarázom.

Ha a kurzort a kép tetejére visszük,

A bálvány újra akcióban

egy fejléc jelenik meg. Ebben a már ismertetett ikonok mellett öt érdekes dolog van:

Gyorsító nyilak - a játékban szereplő 'mozi' részleteket ugorhatjuk át vele, ha nem akarjuk újra megnézni őket.

Üres ablak - Ide mindig annak a tárgynak a képe kerül, amit éppen használunk. Ilyenkor a jobb egérgombbal váltható parancs ikonok között is megjelenik a tárgy képe.

Koffer - Ez az 'inventory'-nak felel meg. Az 'inventory' ablak 'szem' ikonjával a nálunk levő cuccokat vizsgálhatjuk meg, a 'kéz' segítségével manipulálhatjuk őket, a 'nyíllal" pedig kijelölhetjük, hogy melyiket akarjuk használni (a kérdőjel az ikonok használatát ismerteti).

Szabályzó - itt lehet állást menteni/tölteni/paramétereket állítani.

Kérdőjel - a fejléc ikonjainak jelentését magyarázza.

Normális játékoknál az intro a[...] való, hogy az előzményeket megtu[...] belőle. Nos, a L5 introjából nem s[...] derül ki, a történet már akkor össz[...] zagyvásodik fejünkben, mielőtt egy[...] talán elkezdődött volna. A lénye[...] úgy is csak a teljes végigjátszás [...] jövünk rá. Előre szólok ugyan, hogy senki ne számítson túl értelmes



FOTO: AMIGA

dologra - ahogy azt már Larry-tól megszokhattuk!

Larry Los Angeles-ben:

A sztori kezdetekor Larry jelenlegi munkahelyén vagyunk, a napfényes Kaliforniában, a 'PORN PROD CORP'-nál (jellemző!), ahol éppen arra készülnek, hogy megfelelő embert találjanak egy komoly feladatra: titokban le kell filmezni Amerika három legszexisebb nőjét. Larry éppen az ajtó előtt állva mélázik, amikor kávéért kiáltanak. A bal oldali kávéfőzőből vegyük fel a kannát, és vigyük be. Na, meg is van a megfelelő ember! A kezdő szobában igyunk egyet a víztartóból, majd balra-fel menjünk át a stúdióba, s a jobb alsó sarokból, a monitor mellől vegyük fel a kisméretű kazettákat (3 db), amelyek a szuper-mini camkoderünkhöz valók. Ezeket rögtön töröljük is le a hosszú asztalon levő géppel, s a bal oldali fiókból vegyük ki az elemtöltőt. A bal szélen van egy lejátszó, amellyel a játék zenéit hallgathatjuk végig. Menjünk ki, majd be a jobb felső sarokban levő ajtón, ami a raktárba vezet. Itt a fiókokat végigkutatva vegyük fel a három lány aktáját, plusz az arany hitelkártyát az asztalról. Az aktákat egyenként olvassuk át, így megkapjuk a bennük található cuccokat - egy törölközőt, egy gyufát és egy fogorvos névkártyáját. Vissza a hallba, aztán jobbra ki. Szálljunk be a Limo-ba (kéz), s már úton is vagyunk a repülőtérre. Ott a bal oldalon van a jegyárusító automata, amelybe tegyük be az arany hitelkártyát, és vegyünk egy jegyet New York-ba.

Menjünk be aváróba, majd balra. Dugjuk be az elemtöltőt a fali konnektorba, tegyünk egy kazettát a filmfelvevőbe és a felvevőt csatlakoztassuk a töltőhöz. Figyeljük mikor mutat a kijelző 100%-ot, ha oké, szedjük fel a cuccokat. Menjünk vissza a váró közepébe, és mutassuk be az automata kamerának a hitelkártyát. A beszállófolyosón várjuk meg, amíg kigyullad a 'NOW BOARDING' felirat, és tegyük be a repülőjegyet a jobb oldali olvasóba. Irány New York! A repülőn vegyük fel az ülés alól az újságot, aztán szundi...

Patty a bárban, majd az F.B.I-nál:

Most megtekinthetjük, hogyan alakul a játék másik főszereplőjének, Patty-nak sorsa. Miután végignéztük a szuper kísérleteket, menjünk jobbra, ahol a professzor felveszi adatainkat.



FOTÓ: PC

FOTÓ: PC



A kellemetlen orvosi beavatkozás után, amin a jobb oldali ajtón belépve esünk túl, vegyük fel a 'Dataman'-t, a hozzávaló 'Data Pack'-ekett, és tegyük be 'Reverse Biaz'-ét. Kifelé menet még vegyük fel a fegyvermelltartót, aztán irány a Limo. A kocsiból telefonáljunk a felügyelőnek, vegyük fel a baloldali pezsgősüveget, a sofőrnek pedig mutassuk be a Dataman-t.

Larry New York-ban:

A kamera alatt áll egy cukorautomata. Piszkálgassuk meg egy kicsit - hopp egy negyeddolláros! A fali hirdetéseket végigböngészve megtaláljuk a Limuzinos cég számát, amit a jobb oldali egyetlen működő telefonnal hívjunk fel. A repülőtér előtt már ott is áll a Limo-nk. A sofőrnek mutassuk meg a törölközőt, s vegyük fel a kék filofax-ot (naptárt), amit valaki a kocsiban felejtett. Nézzük át a könyvecskét, hitelkártyákat és pénzt találunk.

A Hard Rock Cafe-ba belépve beszéljünk a portással, és ajánljunk fel neki pénzt (100 dolcsit) - rögtön ki is

állítja a belépőszalagunkat, amit vegyünk ki a gépből. Na de Larry nem olyan legény ,hogy csak úgy besétáljon! Nyissuk ki a repülőn talált magazint, és az értékes info birtokában a bal alsó sarokban levő zenegépen játsszuk le a szalagot, amit az szépen átlyuggat. Ezzel a belépővel már nem akárkik vagyunk. A teremben használjuk a másik gépet is, a szalag elvész, de legalább bejutottunk a privát részbe?

Jobbra ott ül a gyönyörű Michelle. Beszéljünk hozzá, mire meginvitál asztalához. Amikor pénzgondjairól mesél, kapcsoljuk be a felvevőt, adjuk oda neki a naptárt, majd a talált hitelkártyákat. Az eredménye nem marad el (szerencsére mi mindent rögzítünk)!. Visszatérve az előtérbe hívjunk egy Limo-t, aztán irány a repülőtér!

A szokásos módon vegyünk egy jegyet Atlantic City-be, menjünk a konnektorhoz, vegyük ki a teli kazettát, tegyünk be egy üreset és töltsük fel a kamerát.

Patty Baltimore-ban:

Menjünk be a 'Rever Records" épületébe. A falon van egy tábla, amit szemléljünk meg, és olvassuk el a Rever Recors-hoz tartozó számot. Ébresszük fel a portást, aki lehívja nekünk a liftet. Az irodába lépve rögtön szembetűnik egy nagy aranylemez, amit vegyünk fel. Játsszuk is rögtön le a lemezjátszón, előre, hátra, gyorsítva előre és gyorsítva hátra! Megvan hát a titok! Tegyük vissza a lemezt, és menjünk be Reverse Biaz-hoz. Itt zongoráznunk kéne a szintetizátorhoz menve (kéz, aki ért hozzá, az próbálkozzon, a többiek léptessék túl ezt a jelenetet. A stúdióban adjuk oda Biaz-nak a pezsgőt, aki szépen leissza magát - eredményeképpen nekünk ad egy kazettát. A kazettát egyébként máshogy is meg lehet szerezni (szex, szex, szex), de így több pontot kapunk. A kocsiban tegyük be P.C. Hammer Datapak-ját, majd a Dataman-t mutassuk meg a sofőrnek.

Larry Atlantic City-ben:

A váróterem bal oldalán játékautomaták sorakoznak. Az egyiket kipróbálva egy pénzérmét nyerünk, amellyel Limo-t tudunk rendelni (a telefonszám valamelyik hirdetőtáblán található). Mutassuk be a gyufát... és a kocsi a Kaszinó előtt tesz le. Forduljunk a kikiáltólányhoz, és tetszés



FOTÓ: PC

jobbra, kb. a harmadik képernyőn megtaláljuk 'Ivana görkorcsolya kölcsönzőjét' (IVana Skates), amely az egyetlen nyitva tartó üzlet. Beszélgessünk a nővel, kérjünk ki egy görit és távozzunk. A padon vegyük fel szerzeményünket, és görizzünk addig, amíg meg nem jelenik Lana. Gyorsan szólítsuk le, és beszélgessünk el vele. Távozása után vegyük le a göriket, és adjuk vissza Ivana-nak. Menjünk vissza a Kaszinó hátsó termébe, és 500 dolcsit fizetve válasszuk azt a

FOTÓ: PC

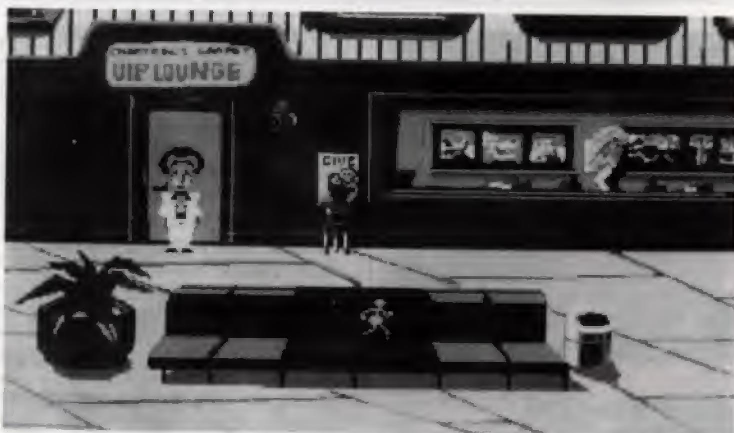


szerinti számra tippelve nyerjük meg a 10 'Tramp-dollárt'. Bent lépjünk az egyik géphez, és szórjuk be a pénzt. A póker gép nagyon egyszerűen működik" ha 10-es pár, vagy annál nagyobb értékű lapunk van, nyertünk. Tegyük fel a tétet maximumra (fel nyíl), és hívjunk (Deal). A megtartandó lapokra clickeljünk rá, hívjunk újra, és ha nyerünk, mentsük ki az állást. A tétet lehetőleg növeljük fel a maximumra (100), és addig játsszunk-mentegessünk, amíg kb. 800 dollárt nem szedünk össze (törekedjünk inkább 2 pár, vagy annál nagyobb lapokra, mert ilyenkor a tét többszörösét nyerjük). Ekkor vegyük ki a pénzt (Cash Out) és menjünk be a hátsó terembe. Beszéljünk a kidobóval, adjunk neki pénzt, és üljünk le. Rövidesen megjelenik a bombázó Jennifer, akit jól szemléljünk meg (klassz mi?), majd a show után távozzunk. A Kaszinótól induljunk

lehetőséget, hogy bemehessünk a ringbe (Lemme' at them). Kapcsoljuk be a kamerát és üljünk le. A szorítóban aztán az egérrel őrülten clickelgessük Lana megjelenő testrészeire, melynek eredménye egy újabb teli pornókazetta lesz. A csata után rendeljünk egy Limo-t az ajtónállótól. A reptéren vegyünk jegyet Miami-ba, cseréljünk kazettát (Lana ki, üres be), töltsünk elemet, aztán usgyi...

Patty Philadelphia-ban:

Lépjünk be a K-Rap épületébe, és a Dataman-ról olvassuk le a bal oldali zárt ajtó kódját. Gépeljük be, szabad az út. A dolgozószobában vegyük fel a levélbontót az asztalról, amivel piszkájuk meg a zárt fiókot (az asztalra kell clickelni). Belenézve először egy kódot találunk, tovább kutatva egy iratot. Ezt olvassuk el, és fénymásoljuk le a bal oldali másolón. Egy kicsit 'benégeresedünk', de sebaj! Tegyük



FOTÓ: AMIGA

vissza az iratot (hiszen egy másolatunk már van róla), majd a levélbontót, és távozzunk balra, a fürdőszobába.

Próbáljunk meg zuhanyozni... és kövessük az eseményeket. Leérkezve rögtön vegyük fel a túlméretezett ruhákat, és induljunk el jobbra, a 'B Stúdió" felé. Ennek ajtaját a talált kóddal nyithatjuk ki. Bent a szembe levő polcról vegyünk le egy szalagot, és helyezzük a bal alsó sarokban levő magnóra. Ugyan ezen a pulton van a felvétel-szabályzó: ezen hétszer kell állítani (kéz), amíg megtaláljuk és lehallgathatjuk a '2 Live 2 Screw' banda beszélgetését. Amikor megtaláltuk őket, indítsuk be a magnónkon a felvételt. Közben P.C. Hammer észreveszi a működésünket, és eltorlaszolja a kijáratot. Majd csak kijutunk valahogy! Állítsuk le a felvételt, tekerjük vissza a magnót és vegyük fel a szalagot. Most keressük meg a pult közepén levő hangerőszabályozót, és állítsuk maximumra. Igazítsuk be a mikrofont, és sikítsunk bele (buborék) - az út szabad!

Larry Miami-ban:

A bal oldali váróban a cigaretta automatából 2 érmét szedhetünk ki. A hirdetések közül keressük ki a Limo rendelést és a 'Zöld Kártya' szolgáltatot. Mindkettőt hívjuk fel. A jegyárusító automata mellett egy borítékot lelünk, benne a Zöld Kártyával. A sofőrnek mutassuk be a fogorvosi névkártyát.

A rendelő ajtaja a felső szinten van. Az előtérben felvehetünk egy fehér szalagot a jobb oldali asztalról, aminek rendeltetésére nem jöttem rá. Olvassuk el a névkártyát, és hívjuk fel a rajta levő számot - így gond nélkül bejuthatunk Chi Chi-hez. Elpanaszolja, hogy ő bizony illegálisan tartózkodik az országban - kapcsoljuk be a kamerát, és adjuk oda neki a Zöld Kártyát! A hatás itt sem marad el. Menjünk vissza a rendelőbe és rendeljünk egy Limo-t. A repülőtéren vegyünk jegyet a jó öreg Los Angeles-be...

De az út közben beugrik egy kisebb bibi, és a gép zuhanni kezd. Itt nem lesz más dolgunk, mit végignyomogatni a műszerfal gombjait - előtt-utóbb megtaláljuk az auto-pilot gombot (koncentráljuk a bal ülés jobb alsó sarkára; valahol ott van).

A Fehér-ház:

Minden jó, ha a vége jó. A szerelmesek találkoznak, Larry karrierje elindul... elindulna, ha Mr. Big túszként nem ejtené Patty-t. Ekkor használjuk a pisztolymelltartót.

Aki megnyeri a LARRY 5-t, az úgy jár, mint én; szerelmes lesz bele. A mindkét gépen csúcs stílusú, rajzfilmszerű grafika és a lemezre kívánkozó zenék egy bombasztikus kalandjátékhoz társulnak. Az egyetlen negatívum csak Amigán jelentkezik - a lemezcserélgetés. Ezt sajnos csak 1-2 külső drive beiktatásával lehet kiiktatni!

Martin

AMIGA

PC



TOP LISTA

1992 MÁRCIUS

AMIGA

- LARRY V.
- THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH
- THE GODFATHER
- FORMULA ONE GRAND PRIX
- BIG RUN
- RISKY WOODS
- BLACK CRYPT
- POPULOUS II
- PGA TOUR GOLF
- ROBOCOP III

C–64

- 1000 MIGLIA
- JONNY QUEST
- P.P. HAMMER
- BLUES BROTHERS
- DYLAN DOG
- BATTLE COMMAND
- VOLFIED
- WINZER
- DOUBLE DRAGON III
- 30 SNOOKER

Játék tallózó



Black Panther

Feketepárduc. A címnek nem sok köze van a karatéhoz, de ez igaz a készítőkre is (furcsa nevet választottak maguknak: Punk Production!).
Ennyi rozsdás digitalizált ordítást, sikolyt és csonttörést rég hallhattunk. Ehhez társulnak a görbelábú figurák, akik mindemellett egész sokféle mozdulatot képesek végrehajtani, bár kissé döcögős animációval. Ha ketten játszunk, a hiányosságok eltörpülnek, marad helyette a másik gyapálásának élvezete. Aki egy esős hétfő estén nem intellektuális szórakozásra vágyik, az (és CSAK az) töltse be. [C-64]

Kangaroody

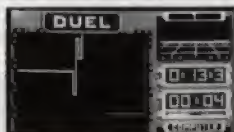
Mi sem bizonyítja jobban, mint ez a kedves játék, hogy még 1992-ben is elő lehet rukkolni valami új ötlettel a már majdhogynem elfeledett C64-re. Ennyi bájt, humort és ötletességet régen hoztak össze egy programon belül. Ügyességi játékról van szó: el tudjuk-e szállítani Rudit, a kengurukölyköt Európából szülőföldjére. Teherautónk platóját gumiasztal helyettesíti, amin Rudi jókedvűen ugrál. Nekünk kell ügyesen sofőrköndünk, hogy le ne essen a virgonc jószág. Feladatunkat nehezítik az útón elbóbiskoló sünök és nyuszik (duda!), zsákutcák, melyeket előjelző táblák mutatnak idejében, dombok és lejtők, ahol meglódul és lelassul az autó. Egynéhány akadályon csak a gumiasztal fel, illetve leengedésével juthatunk túl, ami azzal jár, hogy Rudi kisebbeket vagy magasabbakat ugrál. Level-codes: HAIP, MAC, VASL, GODS, ENGI (végkép). Végszóként: csúcs anyag, aki egy kis hülyéskedésre vágyik, mindenképpen szerezze meg. [C-64]



Naughty Nudger

Egy újabb silány félkarú rabló szimulátor látott napvilágot, bár inkább ne tette volna. Nagyon nehéz róla valamit is írni, ugyanis nincs mit mondani róla. A kerekek ugyanúgy pörögnek, mint a többin, a pontozás ugyanaz, mint máshol, a kezeléshez néhány gomb kell csupán (SPACE, RETURN, 1,2,3,4 F1,R7, RunStop), a hangeffektek itt sem döntögetnek csúcsokat, a grafika meg főleg nem. Ennyi rossz után egy jó hír: alig 90 blockot foglal, úgyhogy rossz emléknek érdemes megőrizni. Hátha ez az utolsó mohikán ebben a műfajban. Én azért sajnálnám. [C-64]





The Duel

Aki látta a Tront, annak van némi elképzelése, hogy mit volt a játéknak az alapötlete. Mindenesetre elég nehéz az eredeti színvonalra ráismerni, ugyanis ez a játék valami förtelem. Annyira össze van zsugorítva a játéktér, hogy nagyítóval kell nézni az amúgy is elég gyors játékot. Egyetlen pluszként említhetném a többféle pálya közötti választás lehetőségét, de sajnos ezt is csak negatívumként tudom értékelni, mivel annyira szűk átjárók vannak az akadályelemek között, hogy szabad szemmel is alig követhetők, nemhogy egy vonallal nyargalva közöttük. Csak elvetemülteknek és fanatikus programgyűjtőknek! [C-64]

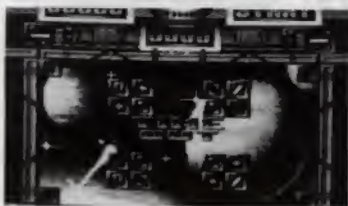
3D-Snooker

A Zeppelin Games immár második alkotását jelenteti meg a biliárdprogram gyűjteményéből, a 3D Pool után. A kezdőkép is ugyanaz, csak a játék megkezdésekor derül ki a különbség. Most a hely szűkössége miatt nem tudom bemutatni a snooker szabályait, egy régebbi 576-ban ráakadhattok egy 100%-os szabályismertetőre. Inkább néhány szót a kivitelezésről. Sajnos azt kell mondanom, hogy láttam már jobb szimulációt is.



Erre hamar rá kell döbbennie mindenkinek, mikor egyes golyók a falról nem pattannak vissza, mások nem esnek le a lyukakba stb. A golyók gurulás közben enyhén 'ricognak" (azaz beremegnek), ami szintén nem válik a program előnyére. Egy sportjáték-kollekció elemeként elmegy, de mint 1992 első biliárdszimulátora csapnivaló és kiábrándító. Sajnos ez a helyzet... [C-64]

DOUBLE DRIBLE



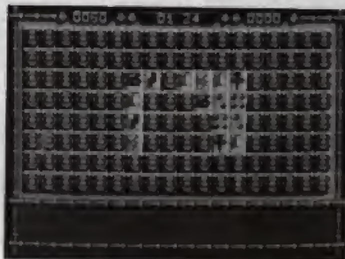
Úgy rémlik, mintha az idők folyamán már találkoztam volna ilyen profilú játékkal. Javítsatok ki ha tévednék: adott egy halom különböző mintázatú kocka egy kupacba rendezve, marhára szűkre szabott megoldási idő, és egy olyan szabály, mely szerint az egyik kiválasztott kockát (joy click) úgy kell a hasonmásával összehozni, hogy az egyikből egyenesen, vagy egy, maximum két kanyar megtételével eljussunk a másodikhoz (újabb click a kockán). A kanyarokat kis könyökcsövek szimbolizálják, azaz ezek jelölik ki a lehetséges haladási irányt. Aki ebből a magyarázatból megérti, az zseni, aki azt állítja, hogy két mondatból jobban el tudja magyarázni, az hazudik. Még csak röviden annyit, hogy a Zack-hoz hasonlóan ezt sem ajánlom gyorsharagúaknak, ugyanis egy pillanatnyi kihagyás után már szinte lehetetlen behozni önmagunkat, és a legnagyobb rohanásnak is 'Time Out' lesz a vége. Aki ezt nehezen viseli, az hagyja ki ezt az anyagot. [C-64]

ZACK

Amigán már ismerős lehet e név, de 64-esen csak most jelent meg egy egész jól sikeredett változata. Hűen átkoppintották programozói az összes hang és speciális effektet a „kispajtás" gépre. Ja, és hogy mi a cél? Nos sajnos a Zack is egy csontig rágott ötletet dolgoz fel: a jó öreg Tetris és Su-Sweet összegyúrásának újabb szülötte. Különféle tárgyak hullanak alá párosával a két térfélre osztott képernyőn (tehát ketten is lehet játszani, akár team módban is!), amiket aztán úgy kell átrendezni még a levegőben, hogy idővel lehetőleg három ugyanolyan kerüljön majd egymásra. Ha három egyformát sikerül egymásra pottyantani, akkor azok eltűnnek. Pofon egyszerűnek hangzik, viszont sokkalta nehezebb, mint gondolnánk. Villámgyors gondokodás és sok kitartás kell hozzá. A páros játék azonban remek szórakozást ígér. A gyenge idegzetűek, a joystickuk megóvása érdekében kerüljék! [C-64]

Észbontó

TURN IT 2



Nem elég, hogy az azonos sémákra épülő logikai játékok között megjelent anno a Turn It, most még a második része is piacra került. Ez még talán megbocsájtható lenne, ha egy kicsit átpofozták volna az eredetihez képest, de az egyébként kellemes átvezetőgrafikák kivételével nem sok pluszt tettek hozzá... A cél tehát ugyanaz, mint elődjénél: a tömör négyszög-alakba rendezett kis kockákat kell párjukhoz rendezni. Az egyiktől a másikig csak egy kanyar törheti meg az utat, egyébként nem lehet letarolni őket. Gyakori hibázási lehetőséget teremtettek az alkotók azzal, hogy egyes kockákból 4 is található a táblán. Ha két látszólag könnyű prédának látszó kockapárt találunk, akkor érdemes néhány lépést előregondokozni, mert hátha azzal, hogy őket leszedjük, a további párok már nem hozhatók össze egymással. Aki végigszenvedi magát az 50 pályán, az kiérdemli csodálatomat, és utálatomat is egyúttal. Végül is nem olyan unalmas játék a TI2, csak már TELE VAN A HÓCIPŐM az egy kaptafára készülő szériajátékokkal. De ez persze nem csak a logikai stílusra vonatkozik. Remélem, hogy a következő Észbontó kissé egzotikusabb lesz. [C-64]

KOPIDO

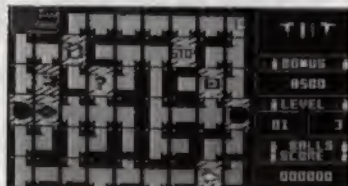
Ötlet! Pont ez az ami a Kopido-t jellemzi. A forgatható korongok mindegyikén színes labdacsok és középen egy nagyobb golyó láthatók. A feladat nem ördöngősség: a labdácskákat úgy kell a forgatható korongok egyikéről a másikra átrendezni, hogy minden korongon a középen levő nagy gömb színének megfelelő apró golyócskák legyenek csak. Nem nagy vaszisztdasz, csak az időről ne feledkezzünk meg. [C-64]

THINKCROSS



Ilyen a divat... Valaki kitalálta a találd-meg-a-párját-és-hozd-össze-őket-mire-azok-elporladnak játékokat, majd annyira elterjedt az ötlet, hogy már Dunát lehet rekeszteni a hasonmásokkal. A Thinkcross mégis egy kissé kilóg a sorból, ha másért nem is, a bonyolultsága miatt biztosan. Nem egyszerűen egymáshoz kell ragasztani a páros (avagy hármasával csoportosuló) kockákat, hanem rengeteg kiegészítő elemet is be kell tudni építeni a megoldás menetébe. Például liftek segítségével lehet csak összeérinteni egyes szinteken kockákat, máshol lebomló falakat kell felhasználni, van ahol ki-bezáródó csapóajtók nehezítik (segítik?) a megoldást, megint máshol perzselő tüzekre kell ügyelni. Segítségül néhány level-code a legszebb pályákhoz: FLAMES, ANIMAL, JAGUAR, WIZARD, LADDER, SPHINX, GROOVE, HIPHOP, OFFSET, SUINEG. [C-64]

TILT



Ilyen névvel már jelent meg valaha egy rövidke játék, ahol egy kis golyóbist kellett a pálya döntögetésével egy lyukba eljuttatni. A mostani Tilt főhőse szintén egy golyócska, amit egy puzzle háttéren kell a célhoz eljuttatni. A háttér elemein utacskák, bonustárgyak, fékező, -vagy gyorsító alakzatok találhatók. Az elemeket egyenként lehet ide-oda mozgatni, a régi tologatós játékok szabályai szerint. Az utak egymásbaillesztésével lehet a gömböt terelgetni a célkocka irányába. A tátongó nagy lyukak teleportként működnek, az egyiken be, a másikon ki. Kissé nehézkes a játékmenet, de aki a golyós programot kedveli, az kellemesen elbogyózgathat vele. [C-64]

Zolee

TESZT! TESZT! TESZT!

Mi csak kérdezünk, kérdezünk, kérdezünk...

Ezúttal valami teljesen új dologba szeretnénk bevonni olvasóinkat. Szinte naponta érkeznek levelek a szerkesztőségünkbe, amelyek így vagy úgy, pozitívan vagy negatívan értékelik lapunkat. Mi igyekszünk minden ötletes tanácsot megfogadni, és folyamatosan azon fáradozunk, hogy a C64-es, az Amigás és most már a PC-s tábor igényeit is messzemenően kielégítsük. Persze mindíg szembekerülünk az aranyigazsággal: Mindenkinek nem lehet a kedvére tenni! Ezért készítettünk egy kérdőívet, amely elég részletes ahhoz, hogy valós képet kapjunk az 576 KBYTE-ról. Igen, meg akarjuk ismerni az olvasókat, igényeiket, kívánságaikat, véleményüket, lehetőségeiket! Mindössze egy toll szükséges ahhoz, hogy mindenki bejelölje a válaszok közül a számára legmegfelelőbbet, s a lap megjelenésétől számított 3 héten belül kivágva (fénymásolva) elküldje szerkesztőségünk címére a kitöltött tesztet. És most jön a lényeg! A tesztek közül kisorsolunk 5-öt, amelyek beküldőire szuper nyeremények várnak! Mivel a kérdőíven nem szerepel „kényes" kérdés, senki ne felejtse el feltüntetni nevét, címét, sőt géptípusát!

1. Hány éves vagy?

- ❐ 12 alatt
- ❐ 12
- ❐ 13
- ❐ 14
- ❐ 15
- ❐ 16
- ❐ 17-18
- ❐ 19-20
- ❐ 21-25
- ❐ 26-30
- ❐ 30 felett

2. Foglalkozásod:

- ❐ Általános iskolai tanuló
- ❐ Középiskolai tanuló
- ❐ Egyetemi, főiskolai tanuló
- ❐ Teljes munkaidőben dolgozom
- ❐ Csak részmunkaidős elfoglaltságom van

3. Milyen gyakran veszed az 576 Kbyte-ot?

- ❐ Rendszeresen
- ❐ Gyakran
- ❐ Néha
- ❐ Előfizető vagyok

4. Milyen computered (computereid) van(nak)?

- ❐ Amiga
- ❐ PC
- ❐ C64 drive-val
- ❐ C64 magnóval
- ❐ Nintendo E. S.
- ❐ Sega Megadrive
- ❐ Atari ST
- ❐ Lynx
- ❐ Game Gear
- ❐ Game Boy
- ❐ Egyéb (pontosabban?)

____

5. Ha van ilyen, melyik megvásárlását tervezed a következő 6 hónap során?

____

6. Honnan szerzed a játékprogramokat?

- ❐ Üzletben (itthon vagy külföldön) veszem
- ❐ Cserepartnerektől
- ❐ Programküldő szolgálattól (vagy magánszemélytől) veszem
- ❐ Számítógépes klubból

7. Ha igen, mennyit költesz programokra havonta?

- ❐ 0-500 Ft
- ❐ 550-1000 Ft
- ❐ 1000 Ft-nál több

8. Milyen kiegészítő vásárlását tervezed a következő 6 hónapban?

- ❐ Joystick
- ❐ C64 drive
- ❐ Amiga külső drive
- ❐ Egér
- ❐ Monitor
- ❐ Harngkártya PC-hez
- ❐ Memória bővítő
- ❐ Digitalizáló
- ❐ Egyéb

9. Milyen játékokat kedvelsz legjobban? (Többet is bejelölhetsz)

- ❐ Lövöldözős (pl. SWIV)
- ❐ Akció-Kaland (pl. GODS)
- ❐ Sport szimuláció (pl. BILLIARD)
- ❐ Sport akció (pl. KICK OFF)
- ❐ Stratégia (pl. SIM CITY)
- ❐ Verekedős (pl. IK+)
- ❐ Verseny (STUNT CAR RACER)
- ❐ Verseny szimulátor (FORMULA 1)
- ❐ Szimulátor (pl. FIGHTER BOMBER)
- ❐ RPG (pl. AZURE BONDS)
- ❐ Kaland (pl. MONKEY ISLAND)
- ❐ Akció-Stratégia (pl. POPULOUS)
- ❐ Logikai (pl. TETRIS)
- ❐ Ügyességi-mászkálós (pl. GIANNA SISTERS)

10. Olvasol más hasonló témájú lapo(okat) is? (Ha igen melyiket?)

____

____

11. Hányan olvassák még az általad vásárolt 576-ot?

- ❐ 1
- ❐ 2
- ❐ 3
- ❐ 4-6
- ❐ 7 vagy több

12. Mit gondolsz, melyik cég forgalmazza a legjobb játékokat?

- ❐ US Gold
- ❐ Ocean
- ❐ Gremlin
- ❐ Virgin
- ❐ Microprose
- ❐ Psygnosis
- ❐ Image Works
- ❐ Accolade
- ❐ SSI
- ❐ Core Design
- ❐ Sierra-on-line
- ❐ Egyéb

13. Osztályozd az 576 Kbyte különböző rovatait, 1-től 10-ig (10 legyen a legjobb)

- ☐ Hírek
- ☐ Ismertetők
- ☐ Hosszabb, részletes ismertetők
- ☐ Tallózó
- ☐ Teljes leírások
- ☐ Térképek
- ☐ Csevegő
- ☐ Exkluzív

14. Amikor egy játékról eldöntöd, hogy megszerzed-e vagy nem, figyelembe veszed az 576 értékelését?

- ❐ Igen
- ❐ Nem

15. Rövid egyszavas kommentárod az 576 Kbyte-tal kapcsolatban (ha nem akarod, ne írj ide semmit):

____

Név:

Lakcím:

Ha nekem is kedvez a szerencse, ... gépre kérek nyereményt.

MEGRENDELŐLAP

576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,– Ft ☐
félévre: 580,– Ft ☐
egy évre: 1.160,– Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.
Megrendelő neve: ....
Címe: ....
....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken
befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot
borítékban az alábbi címre
feladni szíveskedjenek:

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

576 KByte

WINZER

Jó bornak nem kell cégér

A gazdasági szimulációk teljesen egzotikus fajtáját dolgozta ki a Winzer alkotóteamje. Bortermelés. Most végre nemcsak az édes mutstba, és a kellemesen bódító pezsgőbe kóstolhatunk bele, hanem a mögötte meghúzódó kemény gazdasági és kétkezi munkába is. A lenti elemzés a 64-es verzió alapján készült, Amigán az anyag már tavalyi, de sajnos csak német nyelven jelent meg.

Az alapkérdések után (old or new game, name, férfi vagy női játékosok) a termőterület kiválasztása következik. Ezután lépünk be valójában a játékba. A megjelenő képernyőn olvashatók a legfontosabb adatok, melyeknek változását minden hónapzáráskor ugyanitt követhetjük szemmel (adatok az időjárásról, dátum, készpénz, szabad kapacitás, a parcellák állapota).

Ezt követi a Main-Menü:

1. The City
2. Vineyard
3. Sched
4. Store
5. Cellar
6. DW-House

Részletesen:

The City

- Sabotage: aratáskor betarthatunk ellenfeleinknek. Máskor nem használható.

- Bank: megtudható adatok: anyagi helyzetünk, felvett kölcsönök, azok lejárata, havi törlesztés, kamatok, kereskedelmi költségek az USÁ-val, Canadával és Nagy-Britanniával szemben. Hitelfelvétel (összeg, lejárat), egyösszegbeni hitelvisszafizetés, kereskedelmi partnerországok kiválasztása;

- Labor Ex.: bérmunkások felvétele, elbocsájtása. Felettük látható bérük nagysága, és hogy eddig hányat vettünk fel az egyes munkásokból (storeworkers, harvestworker). Ha nincs elég munkásunk a terület megműveléséhez és karbantartásához, akkor hónapzáráskor vissza kell ide térnünk;

- Whole Trade: nagykereskedelem, külföldiekkel. A több éve felhalmozott bormennyiség eladását lehet itt elvégezni, csak nagybani eladással;

- Retail Trade: ugyanaz, mint az előbbi pont, csak kisebb méretekben;

- Town Hall: bor bejelentése minőségi vizsgálatra;



FOTO: C-64



FOTO: C-64

- Public Department: hirdetés. A különböző médiákban leadható reklámok közül választhatunk az utcai plakáttól kezdve az Európa-szerte sugárzott TV reklámig. Természetesen jelentős az árbeli differencia;

Vineyard

A fenti 6 kép jelzi a megvásárolt szőlőtőkék állapotát. A képek alatt a következők közül tudunk választani:
- info a szőlő állapotáról;
- szüretelés (egyes töveken hány fürt van, milyen állagúak). Választhatunk a szüretelés és a továbbérlelés között. Ha szüretelni akarunk, akkor megválaszthatjuk, hogy az érett, túlérett vagy mindkettő elegyét szedjük le;
- ültetés: kiválaszthatjuk a különböző szőlőfajták közül, hogy melyiket kívánjuk telepíteni, az ára és a meglévő tőkék függvényében.

Sched

- elolvashatjuk a pénzügyekre, a gépeinkre és földünkre vonatkozó információkat;
- aratógépet vehetünk, és ha éppen nélkülözni tudunk egyet, akkor akár el is adhatjuk. Tavasszal vehetünk csak gépet, ősszel azonban, a betakarítási munkák befejeztével érdemes eladni. Főleg pillanatnyi pénzzavarban segít;
- aratógép javítása;
- vineyard info: területe, állapota és az eddigi talajművelések száma (az időjárástól függ, hogy hányszor kapálhatunk);
- kapálás, talajművelés (100%-ra állítsuk a megművelt terület minőségét);

Store

- cellar book: táblázat a már kipréselt borainkról (mennyiség, ár, hordózottság). Speciális infót is kérhettünk: a bor fajtája, minőségi foka, pillanatnyi értéke, szénsav tartalma;
- üvegek vásárlása;
- hordó vásárlása;
- bor megtisztítása (lefejtése). Minden borunkkal végezzük el legalább egyszer a jobb minőség érdekében;

Cellar

- must préselése (kiválasztjuk a préselendő szőlőfajtát). Figyeljünk a meglévő tárolókapacitásra, mivel ha túl sok bort préselünk, a felesleg kárba vész!
- pezsgő készítése;
- pancsolás (a régi kocsmáros módszer: egy kis cukorral vagy vízzel feltuningolhatjuk a gyengébb termést is. Sőt a borokat egymással is keverhetjük);
- cellar book (lásd a 4-es pont idevágó részét).

DW. House

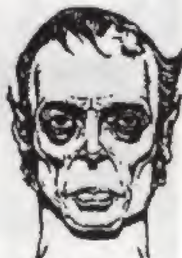
- a hónap lezárása (kérhetünk statisztikát és a játékállásról információkat és itt menthetjük ki az adott játékállást);
- grafika on/off, music on/off.

Sajnos elég szárazra sikerült a leírás, ugyanis a 64-es verzió elég zavaros, már ami az angol változatot illeti. Túl sok a rövidítés, ami félreérthetővé, vagy érthetetlenné teszi az utasításokat, vagy információkat. Általános észrevételek és tanácsok: a bor néha (mindig?) magától eladódik, egyszerűen eltűnik (még szerencse, hogy ezzel egyidőben nő a pénzünk mennyisége), a kimentés nem 100%-osan működik, az adatok enyhén megváltoznak visszatöltés után. Érdemes azért a játék előtt egy kis borismereti sétát tenni valamelyik könyvtárban (nem kocsmában!), hogy kiismerjük az egyes borfajták hozamát, a belőlük készíthető borok minőségét, értékét. Bár az aszúbor nagyon előkelő és értékesebb, mint az egyszerű asztali borok, de előállítása (túlérlelt szőlőből) kész csőd. 100 kiló fürtből jó ha 10-15 liter bort tudunk préselni. A peszgőkészítés módja előttem továbbra is rejtély maradt, pedig azt hittem, hogy végre rájöhetek. Nem sikerült.

C-64

AMIGA

PC



Csevegő

Csevegjenek hát olvasóink:

Czövek Zoltán írja: „Segíteni szeretnék játékostársaimnak, hogy hogyan érjenek el sikereket a Supremacy-val. Amikor kolonizáltunk két bolygót, mindkettőről vonjuk ki a lakosságot. Az elsőre farmokat és egy gyárat, a másikra csak gyárakat telepítsünk. Nem szabad megfeledkezni a műholdakról sem! Amikor az adóbevétel elég magas, vegyünk meg legalább 12 századot és 3 cirkálót. Az egyik cirkáló legénysége maximálisan legyen felszerelve. Szálljunk le a kettes bolygón. Töltsük fel tartályainkat üzemanyaggal és álljunk orbitális pályára az Enemybase fölött. Rakodjuk ki a seregeket, állítsuk maximálisra az agressziót és figyeljük az eseményeket!" Köszönjük Zoli, remélem mindenki eredményesen tudja majd használni az infókat.

Sós Gergely és Chityil György szintén játéktippet küldött: „Rájöttünk, hogy mit lehet csinálni a Robin Hood-ban a gombával. Ha véletlenül egy saját emberünket nyírjuk ki, akkor ha használjuk rajta, feléled." Ámen.

Kiss Balázs Péter kérdezi Szerencsről! „Olvastam a cartridge akcióban egy IM-s bővítőről 5500 Ft-ért. Ha ezt 64-eshez csatlakoztatom, akkor bejönnek-e az AMIGA 500-as IM-ás játékai is a 64-esemen?" Nem igazán.

Sokak problémáját szeretném eloszlatni a következő rövid tippel: hogyan töltsük be a Test Drive II új pályáit és autóit (California Challenge, Euro Challenge, Muscle Cars)? Töltsük be a TD2-t. A főmenüben pedig:

1. Muscle Cars: válasszuk az INSTALL ikont, állítsuk az Install Car Disc-et YES-re, majd exit. Ha car discet kér ezután a program, mindig a Muscle Cars discet tegyük be. A Your Car/Other Car opcióban felfelé húzva a joyt hívhatjuk be az új autócsodákat.

2. Scenery Disc: szintén az INSTALL-nál kell YES-re állítani (akár a Car Disc-kel egyidőben). Exit. A főmenüben válasszuk a Scenery ikont, majd ha megjelenik a pálya szimbolizált képe, húzzuk le a joyt. Ekkor betöltődik az újonnan installált pálya képe. Ezek után már az új helyszíneken nyomhatjuk a gáztpedált.

Utoljára egy kivételes kérésnek teszek eleget, amikor a következő levelet közzéteszem. „Tisztelt 576 KByte! Levelemben segítséget szeretnék kérni önöktől. Társadalmi helyzetemet nézve (apám 3 éve meghalt, édesanyám rokkantnyugdíjas és sehol egy gazdag rokon) elérhetetlen álom egy használt Amiga, vagy akár egy C64 vásárlása. Nem alamizsnát szeretnék kérni, hanem egy kis megértést, segítőkészséget. Van egy Philips G-7400 típusú alapgépem, egy C7-120-as Videopac-om és egy szintén Philips típusú magnóm, ami sajnos itthon alig (vagy egyáltalán nem) ismert. Ha valaki mégis segíteni tudna, annak felajánlom ezt a kiszerelést csereképpen. Nagyon könyörgöm, minél előbb válaszoljanak! Aláírás: T. J. Zsolt, Debrecen". Eddig a levél. Akinek módjában áll segíteni, az kérem értesítsem bennünket az ismert címen. A levélíró címe a szerkesztőségben.

Zolee

Jonny Quest

EZ EGY SZUPER JÁTÉK!

Erről a játékról csak szuperrelatívuszokban lehet beszélni: 120 (!) képernyőnyi játéktér, szivárványszínű hátterek, bravúros sprite-animáció, változatos helyszínek, mászkálós játékokhoz illő nehéz játékmenet. Már rég nem adtak ki ilyen frankó játékot a stílus szerelmeseinek. Akik pedig még mindig hitetlenkednek, azoknak elárulom a grafikus nevét: Ashley Routledge. Azt hiszem 'kíváncsiság felcsigázónak' ennyi is elég...

Tudom, hogy sokan szeretitek a térképpel ellátott leírásokat, ezért nekiveselkedtem és egy hevenyészett vázlatot készítettem a játéktérről. A leírásban is a térkép jelöléseire fogok hivatkozni, bár tudom, hogy elég logikátlannak tűnik első blikkre a számozásom. Remélem azért hasznát veszitek. Még mielőtt azonban teljesen belemerülnénk a térképészetbe, nézzük a joystick-kezelést, mivel ez is elég kacifántos. A talált tárgyra állva húzzuk lefelé a kart (felvesz), a nálunk levő tárgyak között is így válthatunk. Néhol egyes tárgyakat (elemlámpa, lakatkulcs, bomba) használnunk kell, ezt a megfelelő ikon legelső helyre való mozgatásával és 'le+tűz'-zel érhetjük el. Kétféle ugrás létezik: kicsit ugrik a figura, ha átlósan oldalra rántjuk egy pillanatra a kart, nagyot szökell, ha ugyanezt folyamatosan tesszük. Kétszer megrántva oldalra a kart, a figura futásba kezd. Nos a kezelés nem egy ördöngősség, úgyhogy csapjunk a lovak közé!

Level 1.

Nem kell túl sok magyarázat, kövessétek az irányjelző nyilacskákat. Minden kulcsra és tárgyra szükség van, hogy az ajtók kinyíljanak, és a szint teljesíthető legyen. Az ajtók maguktól nyílnak, ha van nálunk kulcs, nem kell külön használnunk őket. Az elemet használva (a fent leírtak szerint) a zseblámpa felgyullad. Erre a 16-os sötétkamrában lesz szükségünk (ott használjuk a már világító zseblámpát). A 15-ös szobában levő rugót balról közelítsük meg, hogy jó irányba lódítson bennünket. Amint kiszabadítottuk a 16-osban szomorkodó fáraót, menjünk vissza a 7-es szobában levő (addigra feltáruló) csapóajtóhoz.

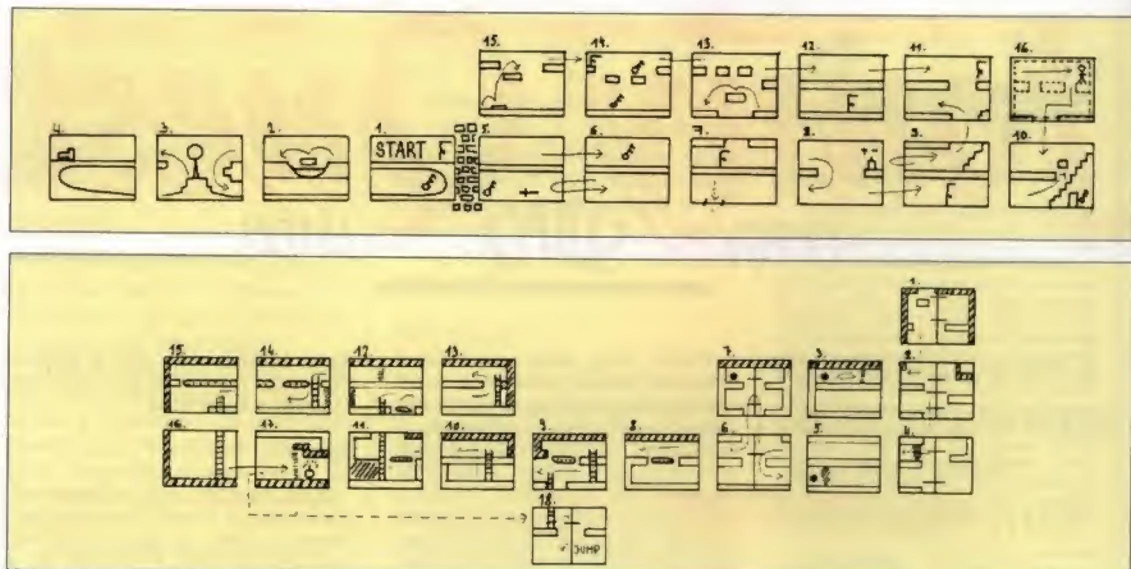
C-64 magnósok FIGYELEM!

Az utóbbi időben rengeteg levél érkezett szerkesztőségünkbe, hoy nagyon elhanyagoljuk azokat a C-64 tulajdonosokat, akik csak magnóval rendelkeznek. Nos, ezen mi most változtatni szeretnénk! Ezután minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kivágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

PRESS PLAY ON TAPE...



Essünk le, mire töltődik a második szint.

Level 2.

A kis fekete pontok energianövelő bónuszokat jelölnek. Egyszerűen kövessük a szobák számozását és e szerint haladjunk előre. A 8-asban levő futószalagon nem túl nehéz átszaladgálni, nehezebb azonban a 12-esben levőn. Ugorjunk 'rövidet' közvetlenül a létra melletti perem széléről, majd rögtön szaladjunk jobbra. Rohanjunk kitartóan egészen a szalag legszéléig, ahonnan villámgyorsan rántsuk átlósan jobbra a kart. Nehéz, de megoldható. A 17-esben levő bombát vegyük fel és nyargaljunk vissza a 9-es lefelé vezető létrájához. A 18-as liftjéről bátran ugorjunk le a semmibe. Máris töltődik a harmadik szint.

Level 3.

Másszunk az 1-es kép középső dombocskájára és használjuk a bombát. Ne felejtsük el a 2-es szobában alul levő kulcsot. Az 5-6-os szoba vizébe ne essünk bele, mert egy kicsi megfulladunk. Vegyük fel a 10-es szobai kulcsot, a ketrecet egyenlőre hagyjuk nyugton. Ezt a 12-es szoba kis lakatkulcsa nyitja (vegyük fel, és eresszük szabadon a kutyust). A 14-esből essünk le nyugodtan a 15-ösbe, majd ugorjunk fel a 16-osba. Járjuk végig azt a nagy vargabetűt (16-17-18-19-18-17-16-14-13), a végén vegyük fel a kulcsot. Menjünk ismét a 19-esbe, essünk le a 20-asba. A halálfejek buborékokat köpdösnek felénk, úgyhogy itt futva közlekedjünk. A 22-es baloldalán levő búvárruhát vegyük magunkhoz, a 25-ösben pedig ezek után nyugodtan essünk bele a vízbe. Következik a negyedik szint.

Level 4.

A leghosszabb és egyben legunalmasabb pálya. Semmi másra ne koncentráljunk, csak arra, hogy ne ütközzünk túl sok hallal, és minél előbb a szint végére érjünk. A bejelölt légpalackokat szorgalmasan gyűjtögessük.

Level 5.

A 2-es teremben vegyük fel az analyzer-t, majd az 5-ösben álljunk a számítógép elé és húzzuk lefelé a kart. Várjunk, míg az első LED világítani nem kezd. Ezután kövessük a magyarázó nyilakat egészen a 17-es teremig. Menjünk a 18-asba és a 19-esbe a

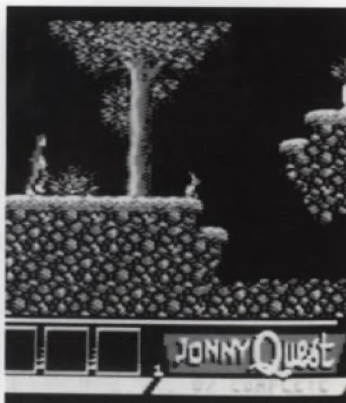
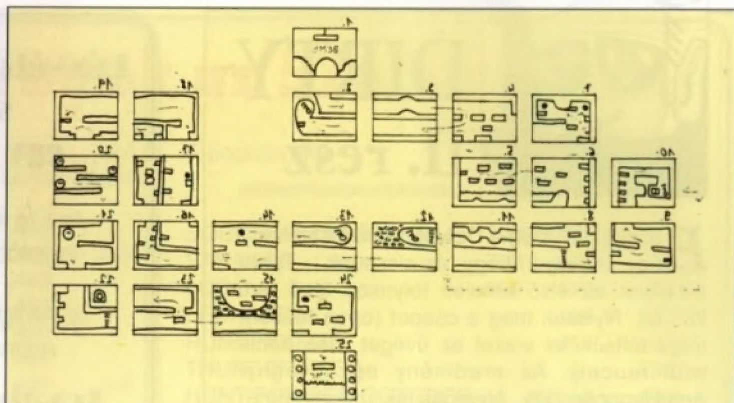
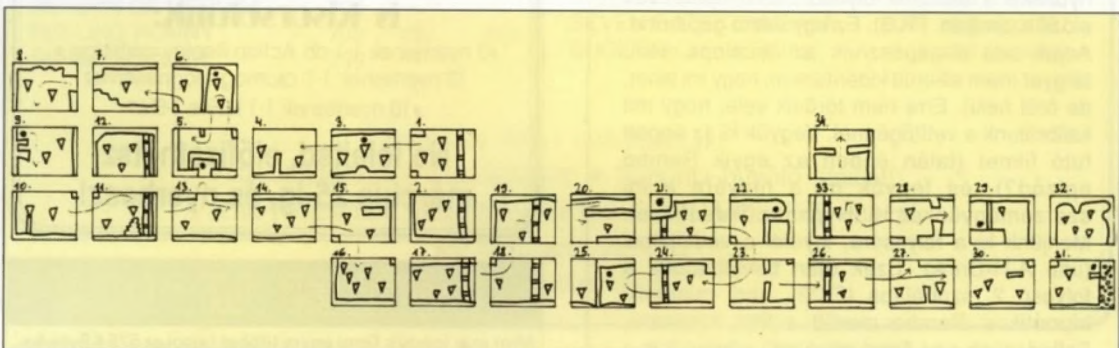


FOTO: C-64


LEVEL 3

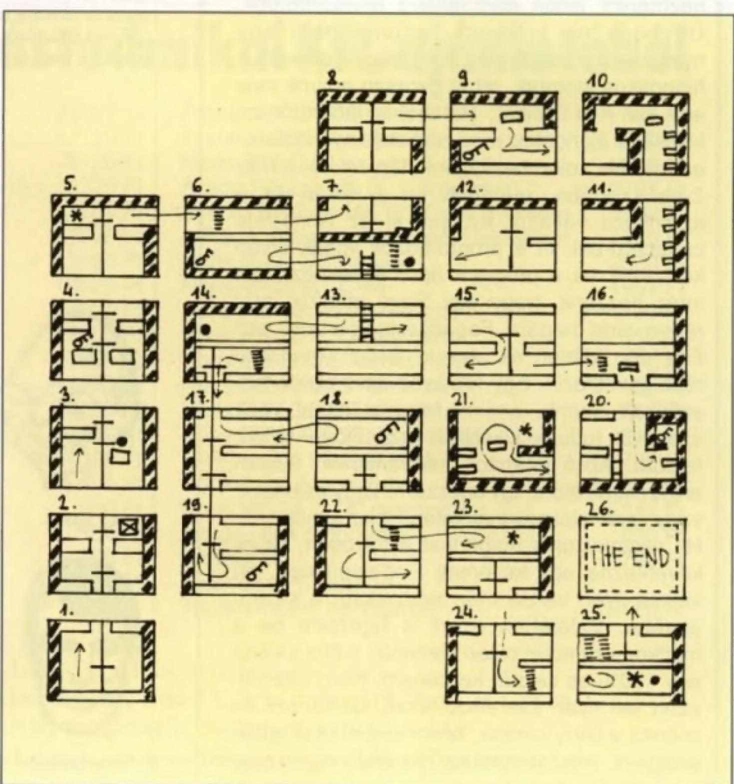

LEVEL 4

kulcsokért, majd térjünk vissza a 20-as terembe, ahol ismét egy kulcsot tudunk felvenni. A 21-es terem számítógépe adja a második kódot az analyzerhez. Közeleg a végkifejlet! Tekerjünk vissza a 22-es terembe, ahol a felső szinti zsilipajtón át a 23-as számítógépéhez jutunk (harmadik kód). A 25-ös alsó szintjén levő computer szolgáltatja a negyedik kódot. Ezután menjünk fel a dupla zsiliphez, ami már automatikusan nyílik előttünk. Az utolsó szobában találjuk a híres professzort, aki az analyzátoron levő program segítségével egy lézerágyút aktivizál, amivel lelövi a földet fenyegető műholdat.

Congratulations!!!

Zolee





LEVEL 5



DIRTY II. rész

Emlékeztek még a Dirty leírásra? Valahogy úgy ért véget, hogy: és siessünk... Tehát siessünk az első emeleti folyosón levő férfi WC-be. Nyissuk meg a csapot (open faucet), majd töltsük fel vízzel az üveget (use bottle with faucet). Az eredmény egy üvegnyi Anti-Hypnotic-lötty. Nyargaljunk új szerzeményünkkel a földszinti folyosó 3-as ajtójához (az előző számban: FK/3). Ez egy vetítő gépterme. Adjuk oda a gépésznek az escalope nevű tárgyat (nem sikerült kiderítenem, hogy mi lehet, de örül neki). Erre nem törődik vele, hogy mit kalibrálunk a vetítőgépnél. Vegyük ki az éppen futó filmet (talán éppen az egyik Rambo epizód?), és tegyük be a helyére a mi szerzeményünket, a Hypnotic-Videofilmet. Menjünk ki a folyosóra, igyunk a védőitalból (use A-H-Drink). Ezek után benyithatunk a folyosó 2. szobájába (FK/2), ahol mindenki hipnotikus álomba merült a film hatására. Felfedezünk egy Anna nevezetű nőneműt is a nézőtéren, akibe első látásra beleszeretünk. Úgyhogy ne kíméljük, adjunk neki egy nyaklevest (Beat Anna). Erre félig felocsudik a hipnotikus álomból, tehát gyorsan adjunk neki egy kis A-H-Drinket. Hálából a laboratórium kulcsával ajándékoz meg minket és nyomtalanul eltűnik. Ne sokat hezitáljunk, tépjünk fel a II K/2-es szobába, menjünk fel a létrán és a szemközti vasajtót nyissuk ki az Anna-féle codecard-dal. Itt a programozók voltak olyan kedvesek és a program apró figyelmeztetést intéz hozzánk, hogy egy Save utasítás már régen várat magára. Fogadjuk meg a tanácsot! Egy dög idétlen és piszok nehéz ügyességi rész következik. Egy folyosón apró szellemek szállnak felénk, amiket hátrahajlással vagy szaltóval tudunk kikerülni. Izzasztóan nehéz feladat. Apró jótanács mindenkinek: lassan araszoljunk előre, így egyszerre vagy csak alul, vagy csak felül szállnak felénk a kis szellemek. Ha végigküzdjük magunkat a folyosón, akkor következne egy kellemes End-sequence, de sajnos ilyen verzió még nem akadt a kezem ügyébe. Valójában ezért is fejeztem be a múltkori számban olyan idétlenül, hátha sikerül egy 100%-os verziót kerítenem. Nem sikerült, ezért lett ilyen szerencsétlenül széttördelt és csonka a Dirty leírása. Amint örömhírrel tudok szolgálni, visszatérünk rá, ígérem! **Zolee**

ÉRTÉKES ARCOK...

Mint már ígértük Temi egyre többet rajzol az 576 KByte-ba. Most az unalmas értékelést megújítjuk, egyik olvasónk okos tanácsára több humorral.

Ezért csűrtünk egyet a hét fokozatú arckifejezésükön. Reméljük „veszitek az arcot" (a lapot).



576 Szupersztár



Ez igen!



Ez nem rossz!



Mint a nagy átlag



Ne erőltesd!



Csak a végső esetben



Borzalom!

Eredeti programok az 576 KBYTE-tól

Prpogram név	Amiga	C64 Lemez	C64 Kazetta
RINGS OF MEDUSA	799	499	–
SUPER TIE BREAK	–	499	449
INVEST	999	499	–
LORDS OF DOOM	999	499	–
TRANSWORLD	799	499	–
CRIME TIME	999	499	–
CROWN	–	499	449
SPIRIT OF ADVENTURE	999	–	–
RETURN OF MEDUSA	799	–	–
ROLLING RONNY	799	499	449
SUPER SOCCER	799	–	–

Prpogram név	Amiga	C64 Lemez	C64 Kazetta
SOCCER MANAGER PLUS	799	–	–
SARAKON	799	499	449
LOGO	999	499	449
LEONARDO	–	499	449
RUNNING MAN	–	499	499
THUNDERBIRDS	–	–	499
HUNT FOR RED OCTOBER	–	–	499
CHAMBERS OF SHAOLIN	–	499	499
SEVEN GATES JAMBALA	–	499	499
ENGLISH CH. SPECIAL	–	499	499

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Viszonteladókat is kiszolgálunk! • Naponta bűvölő kínálat!
A fenti programok megrendelkezők a COMGAME GMK címén:
1389 Budapest. Pf: 132.
Szállítás utánvéttel!

ACOMP Számítástechnikai Kft. ajánlatából

Termék	Ár
Commodore Amiga 500	35920 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47120 Ft
Commodore Amiga 2000	75120 Ft
Commodore 1084s Stereo-Color monitor	26320 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	2800 Ft
Commodore C-64 II	11680 Ft
Commodore 1541 II Floppy	13280 Ft
Commodore 1802 monitor	19920 Ft
Telmex 512 Kb órás memóriabővítő	4000 Ft
1.8 Mb órás memóriabűvítő	14400 Ft
Roctec 3.5" külső floppy drive	7920 Ft
Roctec 5.25' külső floppy drive	11920 Ft
Noris DR 1535 Datassette	2000 Ft
Quickshot II Joystick	552 Ft
NoName 3,5" DSDD lemez	392 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	600 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft
NoName 5.25" DSHD lemez	384 Ft
TDK MF-2DD 3.5" lemez	792 Ft
Maxell 3.5L MF2-dd lemez	792 Ft
Maxell 5.25" MD2-D lemez	472 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	544 Ft
Profex 5.25"DSDD lemez	312 Ft
Noris C15 C-64 kazetta 5 db	312 Ft
Action Replay MK III. (Törökártya)	12792 Ft
Syncro Express MK III. (Copy gyorsító)	5592 Ft
4 Player Adapter (4 Joystic csatlakozó)	1500 Ft
Noris Maus M3 Amiga	2000 Ft
Noris Maus M1 C-64	1992 Ft
Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136 Ft
Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792 Ft
Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136 Ft
Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712 Ft
Noris Amiga 500 porvédő	792 Ft
Noris C-64 II. porvédő	632 Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1112 Ft
Amiga játék programok - 1 lemezes	639 Ft
2 lemezes	799 Ft
Újdonság PC-hez:	
Thunderboard hangkártya	15120 Ft

(Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák)

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., tel.: 183-1817, Fax: 251-2523
Nyitvatartás: 9–18 óráig, szombaton: 9-12 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat.

Ára: 98,– Ft